Doshima enseña en serio

CÓMO PINTAR ROPA

Como pintar ropa

Se desarrolla un fetiche
Estilo de dibujo

Escrito por Doshima

SB Creativo

Acerca de los beneficios

Los archivos CLIP de muestra que vienen con este libro están disponibles en la página de soporte de este libro. Para más detalles, consulte la página 142. También tenemos un resumen de precauciones con respecto a los beneficios de video en la página 142.

Página de soporte del libro https://isbn2.sbcr.jp/10739/

Consultas sobre este libro.

Muchas gracias por comprar Shosha Books. Agradecemos cualquier pregunta que pueda tener sobre el contenido de este libro. Si tiene alguna pregunta mientras lee este libro, contáctenos. Respecto a las consultas, hemos establecido las siguientes pautas. Si tiene alguna pregunta, primero consulte las pautas a continuación.

Puntos a tener en cuenta al hacer preguntas

- Si tiene alguna pregunta, comuníquese con nosotros a través de la página web o por escrito, como por correo postal. Por favor contáctenos por teléfono. aqui no.
- Las preguntas solo deben estar relacionadas con las descripciones de este libro. Por lo tanto, escriba claramente la descripción, como en la línea XX de la página XX. Si no se especifica la descripción, es posible que no podamos responder a su pregunta.
- Los derechos de autor de las publicaciones de Shosha pertenecen a los autores. Por lo tanto, generalmente respondemos a las preguntas después de confirmarlas con el autor. Debido a esto, es posible que tardemos algunos días o más en responder. Tenga en cuenta.

Dónde enviar tus preguntas

Si tiene preguntas, utilice uno de los métodos siguientes.

Desde la pagina web

En la página de soporte de este libro, haga clic en "Consultas" → "Acerca del contenido del libro" para abrir un formulario. Por favor complete su pregunta de acuerdo con las pautas y presione el botón enviar.

correo

Si desea enviar por correo, envíelo a la dirección que aparece a continuación.

106-0032
2-4-5 Roppongi, Minato-ku, Tokio
Sección de soporte de SB Creative Reader

■"CLIP STUDIO PAINT" es una marca comercial o marca registrada de Celsys Co., Ltd. La última versión es "1.11.1" para la versión Windows/macOS. (A septiembre de 2021).

■Los nombres de empresas, nombres de productos, nombres de productos, etc. mencionados en este libro son generalmente marcas comerciales registradas o marcas comerciales de cada empresa. Las marcas ® y TM no se especifican en este manual.

■Aunque nos hemos esforzado por proporcionar descripciones precisas al publicar este libro, tenga en cuenta que el autor y SB Creative Co., Ltd. no se hacen responsables de ningún resultado operativo basado en el contenido de este libro.

© 2021 Doshima El contenido de este libro está protegido por la ley de derechos de autor. No reproduzca parte o la totalidad de este libro sin el permiso por escrito del titular de los derechos de autor o del titular de los derechos de publicación. Está prohibida la copia, reproducción o reimpresión sin permiso.

Introducción

Gracias por adquirir este libro, "Doshima te enseña seriamente a colorear la ropa". ¿Qué pasa?

Este libro fue escrito principalmente para enseñarte a pintar ropa.

Intento explicar lo más posible en qué pienso al dibujar ropa, como el procedimiento para pintar la ropa, con qué tener cuidado al colorear y las características de cada tejido. Personalmente, solía guiarme por mis sensaciones cuando se trataba del orden de colorear, así que aproveché esta oportunidad para organizar mi método de dibujo y explicarlo a medida que avanzaba, para que fuera más fácil de entender para los lectores.

La ropa viene en una variedad de formas y está hecha de muchos tejidos diferentes. Simplemente ser ligeramente consciente de las características de cada artículo ampliará el rango de expresión que puedes expresar con la ropa. Cuando quieres crear una sensación de realidad, o crear una descripción o situación que sólo puede ser creada por la ropa. Ampliar el rango de expresión en la ropa significa que puedes dibujar más dibujos propios. Cuantas más cosas puedas dibujar, más divertido será. Aunque todavía estoy aprendiendo sobre pintura, escribí este libro con la esperanza de que fuera de alguna ayuda para los lectores.

Al igual que yo, tengo mucha curiosidad por saber cómo dibujan otras personas. Hay ocasiones en las que compras un libro de técnicas e intentas imitarlo y piensas: "¿Existe alguna manera de dibujar así?" y otras veces piensas: "Tal vez esta forma de dibujar no me funciona". .." es. Esta es una experiencia personal. Al principio pensé que el llamado método de recubrimiento grueso no sería adecuado para mí. En cambio, admiraba la sofisticada técnica de colorear anime, así que continué practicando basándose en la coloración anime. Sin embargo, "no podía dibujar los dibujos lineales con claridad" y "no podía expresar las sombras que transmitían la textura de la ropa"... colorear anime era muy difícil y me sentía incómodo con mi falta de progreso.

En ese momento compré un libro que incluía el making of del cuadro grueso. Pensé en intentarlo... así que intenté pintarlo y resultó ser muy divertido. Grosor que pensé que no era el adecuado para mí.

Me di cuenta de que mi técnica de pintura era realmente apropiada. A medida que completaba las ilustraciones con colores gruesos varias veces, sentí que mi miedo a colorear disminuyó y mi rango de expresión se amplió.

Por supuesto, practicar el coloreado anime no fue en vano. Siento que ambas técnicas pictóricas están vivas dentro de mí. De hecho, mi método actual de aplicación es un poco diferente de la aplicación espesa tradicional. Si tuviera que decirlo, diría que es un método de pintura que se encuentra en algún lugar entre la pintura gruesa y la pintura anime.

Es muy importante probarlo todo. Porque no sabes qué es lo correcto para ti.

Mi forma de dibujar no lo es todo, y estoy seguro de que hay formas de dibujar más eficientes. Me encantaría que pudieras utilizar este libro como referencia en tu propia práctica de pintar ropa y que te ayudara a adquirir una nueva conciencia sobre tus propias técnicas de pintura.

Doshima

CONTENIDO

·Introducción pág.3

·Como usar este libro... ..... pág.6

Capítulo 1

Conceptos básicos de pintar ropa.

· Conceptos básicos de la estructura de la ropa y las arrugas. p.8

· Cepillo básico p.12

· Pinta la camiseta p.14

Columna Otras funciones útiles de CLIP STUDIO PAINT p.24

Capitulo 2

Compromiso de pintar ropa

· Antes de comenzar la explicación de la pintura. pág.26

· Pintar la camisa de vestir (tela de algodón) pág.28

Variaciones de color de la camisa columna pág.33

· Pintar el traje (tela de lana) pág.34

· Pintar la blusa (tela satinada) pág.38

· Pintar el suéter (tejido de punto) 44

Jersey holgado columna pág.49

· Pintar jeans ajustados (tela vaquera) pág.50

Columna Expresión de jeans desgastados. pág.55

· Aplicar medias (60 deniers) pág.56

Diferencia de denier de columna pág.60

· Pintar mocasines (tela de cuero) pág.62

Salón de columna esmaltado pág.67

· Pintar ropa interior (tela de encaje) pág.68

Variaciones de color de la ropa interior de columna pág.74

Capítulo 3

Composición y pose para lucir tu ropa.

・ Conceptos básicos de composición pág.

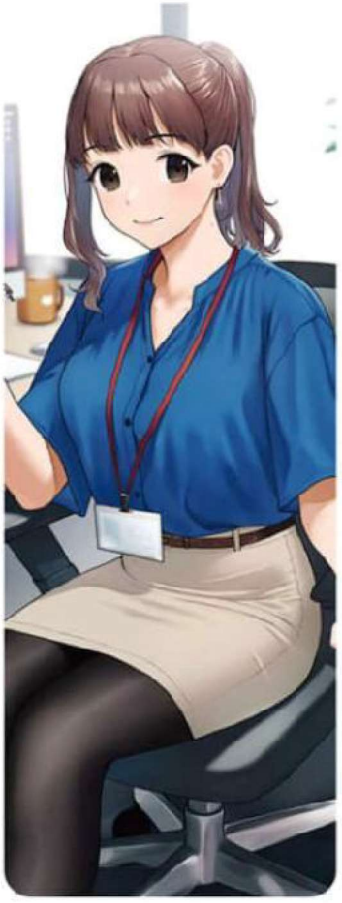
・ Conceptos básicos de poses pág.

Variaciones de pose en forma de S de columna pág.

・ Ejemplo de explicación de composición/pose ①~4 p.

Capítulo 4

Creación de ilustraciones de portada.



・ Explora la composición pág.94

・ Coloración de personajes: dibujo lineal~Sombra pág.

・ Coloración de personajes: colorear cada parte pág.98

・ Colorear personajes: dibujar la cara... pág.

・ Coloración de personajes: Finalización pág.

・ Colorear el fondo pág.114

・ Acabado general pág. 126

Expresión de columna en ID de empleado p.131

Expresión molar de columna pág.

Columna Atención al detalle sobre faldas ajustadas pág.

・ Mesa redonda de ilustradores: Doshima×Kakage×sola pág.138

・ Bonificación de vídeo ・ Bonificación de archivo CLIP..... p. 142 ・ Conclusión pág.143

Como usar este libro

Este libro explica las técnicas de coloración de ropa del ilustrador Doshima. Este libro utiliza como ejemplo la ropa de las mujeres que trabajan en la oficina y cubre todo, desde el concepto básico de pintar ropa hasta la práctica. El software de pintura que utilizo es CLIP STUDIO PAINT PRO. Se ha confirmado el funcionamiento con la versión 1.11.1 de las versiones macOS y Windows. El comportamiento puede diferir según la versión y el entorno.

•Número de figura

Representa el orden de los procesos. También se asignan los números correspondientes al texto y a la estructura de capas, lo que le permite consultar rápidamente lo que explica el diagrama.

• Estructura de capas

Este es un diagrama de la estructura de capas de la ilustración. A cada capa se le asigna un número, lo que le permite consultar rápidamente el número de figura correspondiente.

Diagrama que muestra el rango de llenado.

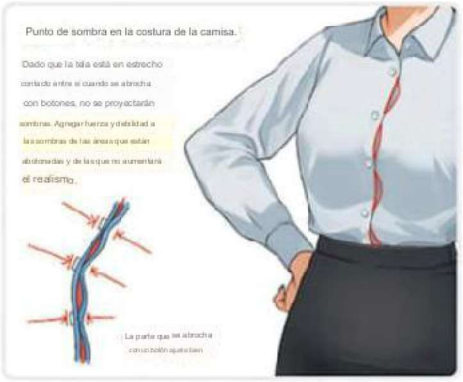
Las áreas pintadas, como sombras y luces, están marcadas en un color llamativo, lo que facilita ver qué áreas se han agregado.

•Texto principal

Las partes particularmente importantes de la explicación están marcadas.

•Código de color

Los valores RGB de los colores utilizados están escritos en hexadecimal (HEX).



Punto

Introduce conocimientos y conocimientos útiles relacionados con el contenido de ese capítulo.

Columna

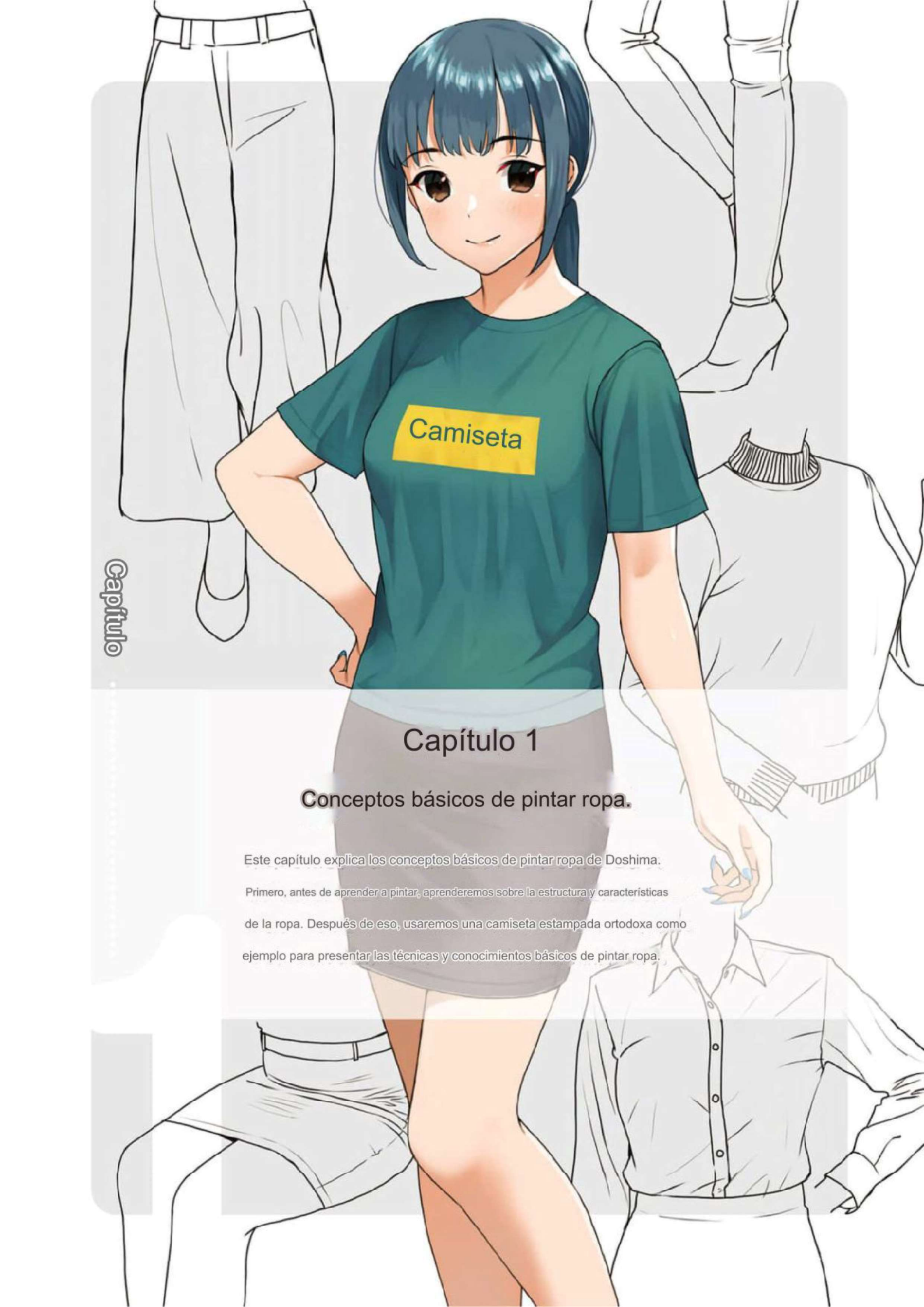
Columna

Aunque el contenido es independiente en comparación con Point, introduce conocimientos y conocimientos muy importantes.

Acerca de copiar

Este libro acepta copias.

Se pueden publicar copias de las ilustraciones publicadas en los Capítulos 1, 2 y 4 en redes sociales como Twitter e Instagram. Al publicar, indique claramente que las ilustraciones de este libro han sido copiadas.



Capítulo

Capítulo 1

Conceptos básicos de pintar ropa.

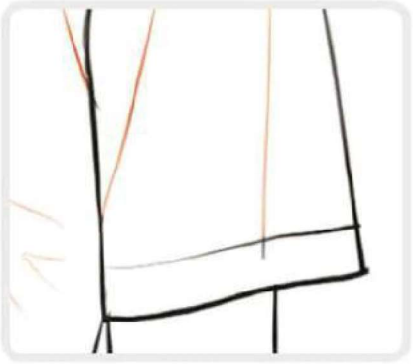
Este capítulo explica los conceptos básicos de pintar ropa de Doshima. Primero, antes de aprender a pintar, aprenderemos sobre la estructura y características de la ropa. Después de eso, usaremos una camiseta estampada ortodoxa como ejemplo para presentar las técnicas y conocimientos básicos de pintar ropa.

Conceptos básicos de la estructura de la ropa y las arrugas.

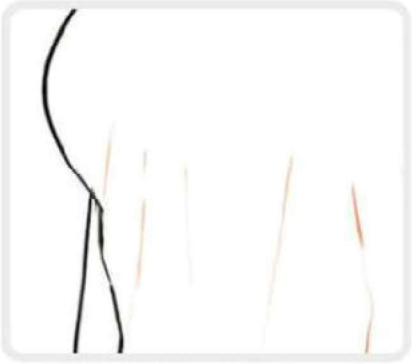
Al pintar ropa, primero debes comprender la estructura y las características de la ropa, cómo cambia su forma cuando la usas y cómo se forman las arrugas. Aquí seleccionaremos varios tipos de ropa y explicaremos su estructura, características y arrugas.

•camiseta

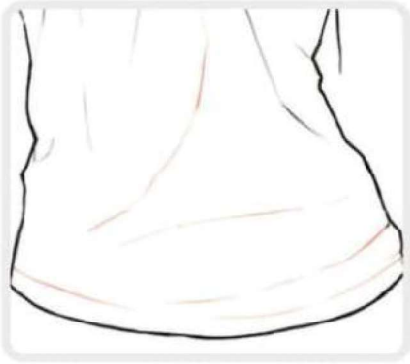
Un top clásico que pueden usar tanto hombres como mujeres. La mayoría de las telas son de algodón suave, por lo que se arrugan con relativa facilidad. Si eliges una camiseta grande y holgada, las mangas serán más anchas que tu brazo, creando más espacio. Además, el dobladillo de una camisa a menudo queda atrapado en el dobladillo de la parte inferior, dejando un exceso de tela alrededor de la parte inferior del abdomen, lo que fácilmente puede causar arrugas.



▲Hay espacio adicional en las mangas.



▲ Para las mujeres, la tela se estirará debido a la hinchazón de los senos.



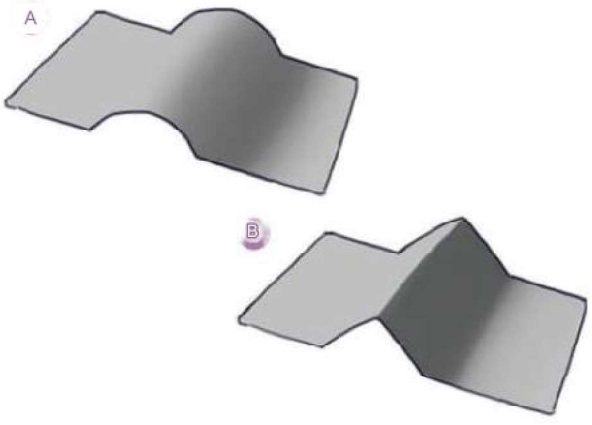
▲ Hay exceso de tela alrededor de la parte inferior del abdomen.

Punto Diferencias en las arrugas según la dureza de la tela.

La forma de las arrugas que aparecen en la ropa varía según las propiedades del material de la tela.

Para prendas hechas de materiales suaves, las arrugas tendrán una forma redondeada como se muestra en ②. Por otro lado, las telas crujientes y rígidas o las telas firmes y gruesas pueden tener arrugas que parecen triángulos ligeramente angulares como ojos.

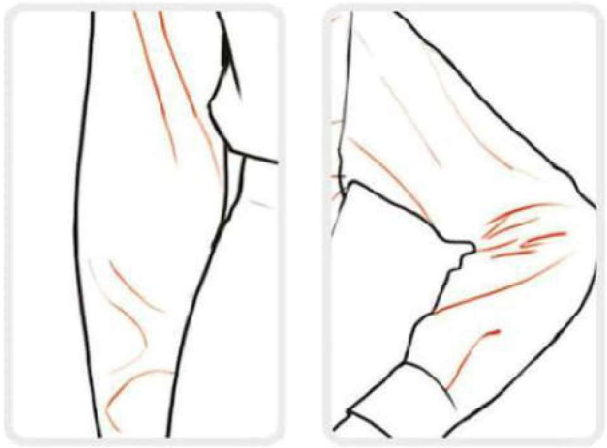
Al pintar ropa, utilice la gradación de siluetas y sombras laterales para expresar diferencias de forma.



•Camisa de vestir (blusa)

Una camisa abierta con botones, cuello y puños. A menudo se usa para ocasiones formales y de negocios, y desprende una atmósfera formal y seria. Si la tapeta de botones está en la parte superior izquierda vista desde usted, es para hombres, y si está en la parte superior derecha, es para mujeres. Las prendas de mujer a menudo se llaman blusas.

Es una tela resistente que no se estira mucho. Por tanto, habrá más arrugas. Agrega arrugas a lo largo de los brazos y el torso, especialmente en las articulaciones, para que parezca una camisa de vestir.

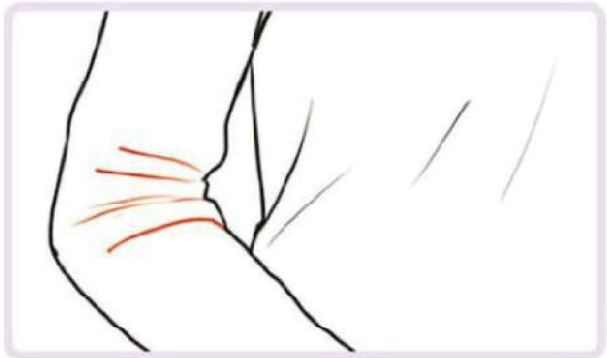


▲ Las arrugas siguen el flujo de tus brazos y cuando doblas las articulaciones, las arrugas finas desaparecerán.

•Suéter

Se usa principalmente en invierno y está confeccionado con un tejido grueso y suave. Como está tejido de lana, hay un tejido en la superficie. Hay muchas formas diferentes de tejer y cada punto cambia el patrón y la impresión.

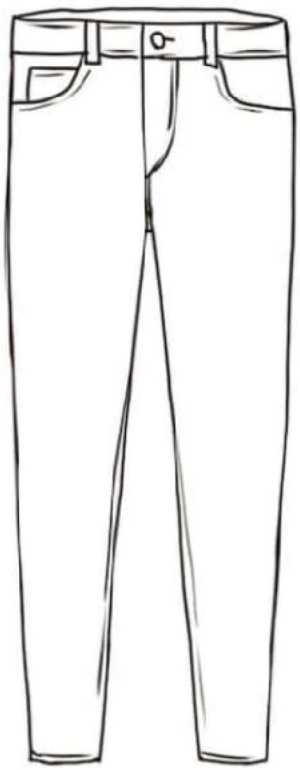
Hay menos arrugas que otras telas, pero cada arruga es grande. Cuanto más gruesa sea la tela, menos y más grandes serán las arrugas. Sin embargo, si doblas articulaciones como los codos, aparecerán finas arrugas.

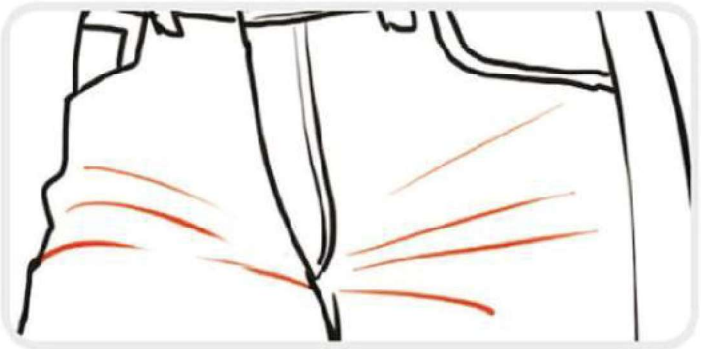


▲Hay finas arrugas en las articulaciones.

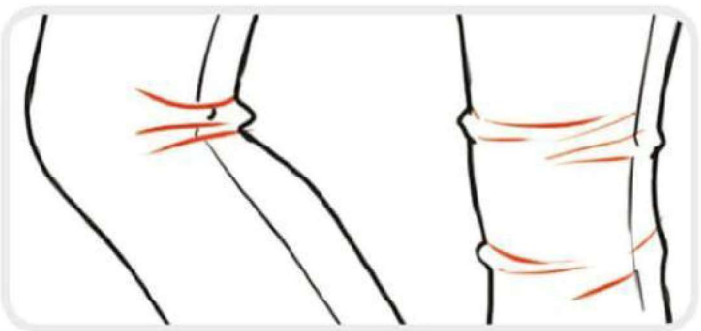
• Vaqueros ajustados

Flaco significa "delgado" o "delgado". Se caracteriza por una silueta que se ciñe firmemente a las piernas y, cuando se usa sobre una persona, se transforma en la forma de la parte inferior del cuerpo. Debido a que está hecho de mezclilla gruesa y la tela está estirada, hay menos arrugas, especialmente en la dirección vertical. Sin embargo, articulaciones como la ingle y las rodillas son propensas a sufrir arrugas laterales debido al movimiento del cuerpo humano.

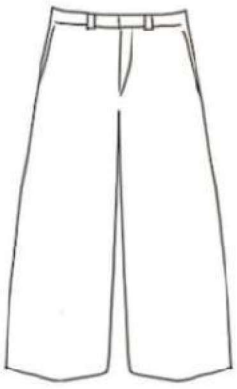




▲ Arrugas alrededor de la articulación de la cadera. Se extiende lateralmente y hacia afuera desde la ingle.



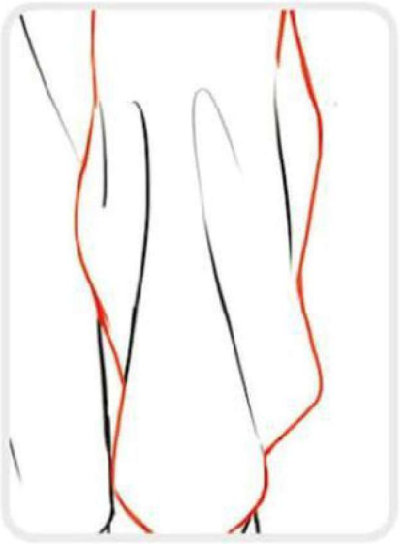
▲ Cuando las piernas estén estiradas, se formarán arrugas en forma de anillos.



• pantalones anchos

Estos pantalones se caracterizan por una silueta holgada y amplia. Incluso cuando una persona lo usa, quedan muchos restos de tela, y la tela es arrastrada por la gravedad y se hunde, por lo que se caracteriza por muchas arrugas verticales. Sin embargo, el área de la cadera tiene arrugas que se extienden hacia afuera, como los jeans ajustados. En una postura en movimiento, las partes atraídas por el cuerpo y las partes atraídas por la gravedad se entrelazan, creando una forma compleja.

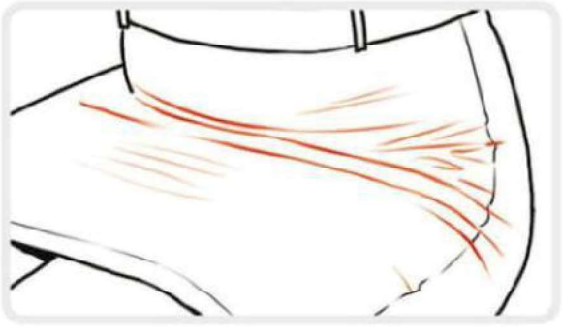
▲ Al igual que los jeans ajustados, las arrugas se forman horizontalmente. Sin embargo, cada arruga es grande y el número es pequeño.



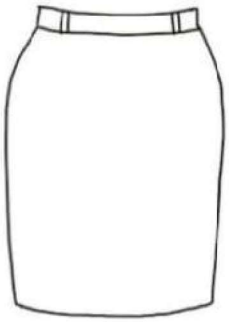
▲ Es muy difícil dibujarlo porque el dobladillo ancho está deformado de forma compleja. Se recomienda hacer referencia a objetos y materiales reales.

•Falda ajustada

Esta falda se ajusta al cuerpo como unos vaqueros pitillo. A menudo se usa en situaciones formales, como uniformes de empresa. Como hay menos exceso de tela, hay menos arrugas cuando la figura está en posición erguida. Sin embargo, cuando te sientas o te mueves, se forman arrugas horizontales grandes y largas en la base de las piernas.
Las faldas ajustadas son una prenda que me gusta especialmente y tengo muchas ideas sobre cómo expresarlas. La información se resume en una columna cerca del final del libro (p.137), así que consúltela también.



▲ Aparecen arrugas profundas al sentarse, especialmente alrededor de la entrepierna.



cepillo básico

Presentaré los pinceles básicos que uso al pintar ilustraciones. La mayoría de la ropa y los personajes de este libro están pintados con los cinco pinceles que se presentan en esta página. Desde la configuración de pincel predeterminada de CLIP STUDIO PAINT, utilizo el pincel de acuarela [Acuarela oscura] y [Rellenar y mezclar], y el aerógrafo [Suave] y [Fuerte]. Si instaló CLIP STUDIO PAINT antes de la versión 1.10.9, está configurado como herramienta Pincel.

Para CLIP STUDIO PAINT instalado en la versión 1.10.10 o posterior, los tres colores [Acuarela oscura], [Suave] y [Fuerte] no están configurados. Descargue "Pen/Brush_Ver.1.10.9" (ID de contenido: 1842019) distribuido en CLIP STUDIO ASSETS. Además, [Rellenar y mezclar] se registra como un pincel grueso. La configuración del tamaño de la punta del lápiz cuando lo uso aparece en mm (milímetro) * tamaño, pero este es el tamaño cuando dibujo una ilustración de tamaño A4.

Este es el escenario. Utilice esto sólo como guía, ya que, por supuesto, se ajustará según el tamaño del objeto que esté dibujando.

01 pincel de acuarela

•Acuarela oscura

Este pincel se utiliza tanto para dibujar líneas como para colorear.

Para dibujar líneas, prefiero usarlo porque el contorno de la línea dibujada está ligeramente borroso en comparación con herramientas de lápiz como [G Pen] o [Maru Pen]. El tamaño del pincel para dibujar líneas es principalmente de 0,4 a 0,7 mm.

Para pintar, lo uso para dibujar partes que quiero capturar claramente, como sombras profundas o detalles con formas claras. Al pintar, utilice principalmente de 2,5 a 6 mm.

metro

▲ [Acuarela oscura] Ejemplo 1: dibujo lineal

▲ [Acuarela oscura] Ejemplo 2: bordado de ropa interior

•Acuarela oscura 2

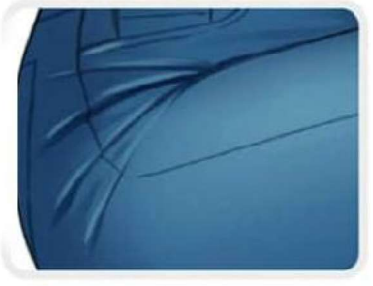
Un bloque con la opacidad de [Acuarela oscura] reducida al 83%.

Este es Rashí. Lo uso frecuentemente cuando pinto, así que dupliqué [Acuarela oscura] y lo usé como un pincel separado. Reducir la opacidad hace que sea más fácil ajustar el espesor de la pintura presionando el lápiz. Esto es principalmente útil cuando desea superponer colores manteniendo los tonos de la pintura original, como cuando desea superponer colores o crear gradaciones. A la hora de pintar ropa, se suele utilizar para sombras, arrugas, costuras, etc. Al dibujar detalles, utilizo principalmente 0,4~0,7 mm, y al pintar, utilizo principalmente 2,5~6 mm.

metro

METRO

▲ [Acuarela oscura 2] Ejemplo 1: Sombra de traje



▲ [Acuarela oscura 2] Ejemplo 2: Arrugas en jeans ajustados

*mm (milímetro)

En CLIP STUDIO PAINT, la configuración de unidad de longitud predeterminada es px (píxeles). Abra la pantalla de configuración del entorno desde el menú [Archivo] → [Preferencias] en la versión de Windows, o [CLIP STUDIO PAINT] → [Preferencias] desde el menú en la versión de macOS, y seleccione la pestaña [Regla/Unidades]. cambie px a mm en [Unidad de longitud].

•Pintar y mezclar

Entre los pinceles que uso para pintar ropa, este es el pincel más fino y los trazos cambian ajustando la presión del bolígrafo. Además, si trazas un área que ya ha sido coloreada con este pincel, tendrá el efecto de difuminar y estirar el color original. Una herramienta con un efecto similar es [Desenfocar], pero ésta tiene la ventaja de no crear pinceladas desiguales. Utilizo [Rellenar y mezclar] porque es fácil ajustar el desenfoque y la opacidad presionando el lápiz. Se utiliza para dibujar texturas suaves y objetos con sensación de transparencia, así como para pintar sombras y luces con fuertes gradaciones. Se utiliza principalmente en 2,5 ~ 6 mm.

▲ [Pintar y mezclar] Ejemplo 1: Tejer sombra

▲ [Pintar y mezclar] Ejemplo 2: Parte transparente de medias

▲ [Pintar y mezclar] Ejemplo 3: Luz reflejada por zapatos de cuero

02 aerógrafo

•Suave

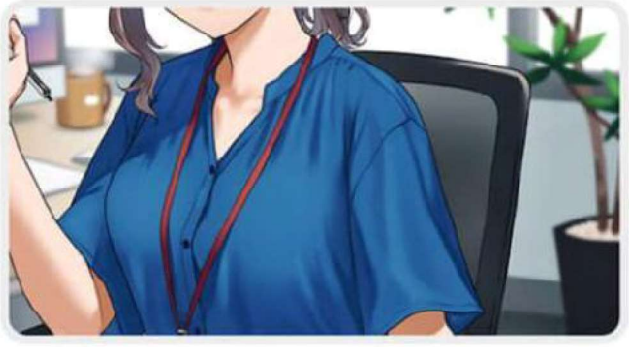
Se utiliza principalmente para dibujar reflejos tenues y luz reflejada. Dado que la punta del pincel se agranda al pintar, a menudo lo uso junto con la función de recorte (p. 17) o la función de máscara de capa (⇒p. 24) para no tener que preocuparme por el desbordamiento. Principalmente configurado en un tamaño de 20 mm o más.

•Fuerte

Los límites de las líneas dibujadas son un poco más nítidos que con [Suave]. No lo uso con frecuencia, pero es útil cuando quieres un desenfoque más fuerte que [Pintar y mezclar], pero quieres agregar un color más vivo que [Suave]...

m m

▲ [Aerógrafo (suave)] Ejemplo: Mechas en traje



▲ [Aerógrafo (Fuerte)] Ejemplo: La atmósfera entre el respaldo y la persona

pintar una camiseta

Usaremos una camiseta estampada simple con un solo logo como ejemplo para explicar el método básico de pintar ropa. También puede ver el video para ver el proceso de producción a partir de "Dibujar los dibujos lineales" en la página siguiente. Escanee el código QR o abra la URL proporcionada en su navegador.
Antes de verlo, consulte las notas en la página 142.
También puede descargar archivos CLIP de muestra desde la página de soporte. Consulte también la página 142 para obtener más detalles.

Video de ejemplo
https://movie.sbcr.jp/sz9j/

01 Preparación de producción

Crear un nuevo lienzo

Primero, inicie CLIP STUDIO PAINT y cree un nuevo lienzo. Seleccione [Archivo] → [Nuevo] en el menú para iniciar un lienzo para dibujar la ilustración.
Esta vez lo dibujé en tamaño A4.

▲ Nueva ventana de creación de lienzo

• Preparar el cuerpo del elemento.

Dibujar un personaje vestido desde el principio es una habilidad difícil incluso para los profesionales. Te recomendamos que primero dibujes un boceto del cuerpo del personaje sin ropa y luego agregues la ropa encima. Esto hace que sea más fácil simular diversos elementos, como qué partes de la ropa tocan el cuerpo, qué partes crean huecos y dónde se acumula la tela. En este capítulo y el siguiente, Capítulo 2, dibujaremos ropa usando el personaje que se muestra a la derecha como cuerpo básico.

Este cuerpo ha sido coloreado minuciosamente de antemano para usarlo como ejemplo, pero, por supuesto, cuando los lectores dibujan ilustraciones, no es necesario colorear los personajes hasta este punto desde el principio. Esto es sólo para ayudarte a pensar en cómo se verá la ropa, por lo que puede ser una figura aproximada o un boceto en 3D.

02 Dibujo lineal y áspero

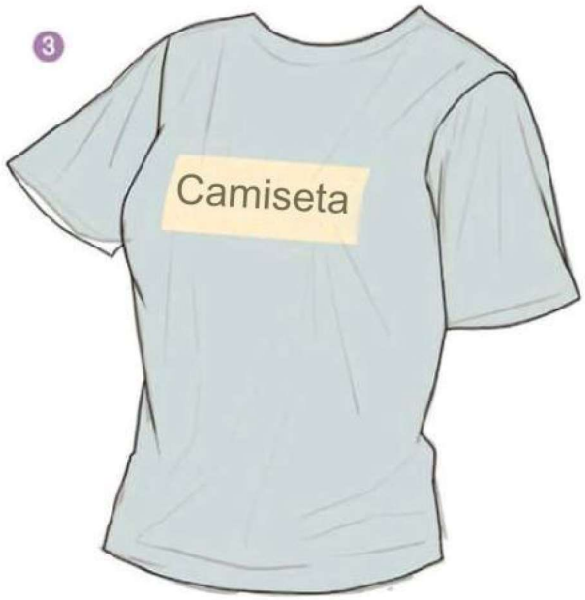
Dibuja un boceto según el cuerpo.

Primero, crea una capa "normal" encima de la capa donde dibujaste el elemento. Dibuja un boceto de la camiseta impresa en una nueva capa "Normal". A menudo hago bocetos en [acuarela oscura]. Utilice algo que sea fácil de dibujar.

Una camiseta ligeramente holgada que no se pegue demasiado a la piel. Rellena el color con un color sólido y dibuja arrugas con líneas para hacerlo áspero. También agregué un estampado en el pecho para que se pareciera a la figura terminada. Al dibujar un personaje femenino con una camiseta, puedes enfatizar su sensualidad dibujando la silueta y las arrugas para que sus senos sean claramente visibles.

• Dibuja un dibujo lineal

Reduce la opacidad de la capa rugosa y crea una capa "Multiplicar" encima de ella. Usando el boceto semitransparente como guía, dibuje el arte lineal en [acuarela oscura]. Las arrugas se expresan coloreando, por lo que no se crean como dibujos lineales. Hice el arte lineal en una capa "Multiplicar" para que cuando coloreara la ropa más tarde, los colores de las líneas se mezclaran con los colores de la ropa.

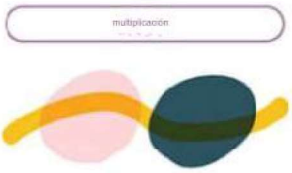


Punto Modos de composición utilizados con frecuencia

Esta función le permite aplicar efectos a capas debajo de la capa para la que configuró el modo de fusión.

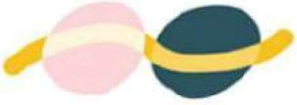
A menudo uso los siguientes cuatro.

El modo de fusión no tiene ningún efecto y el color dibujado se muestra directamente superpuesto al color de la capa inferior. Este es el estado inicial.



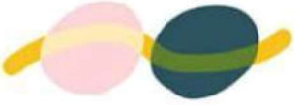
El color dibujado se multiplica por el color de la capa inferior, haciéndola más oscura que el color original. Lo uso principalmente para dibujos lineales.

pantalla



El color dibujado y el color de la capa subyacente se invierten y se multiplican, haciéndolo más brillante que el color original. Lo uso principalmente para aplicar reflejos, etc.

cubrir



Las áreas brillantes tienen un efecto de "pantalla", las áreas oscuras tienen un efecto de "multiplicación". Se suele utilizar cuando se desea expresar la luz, como reflejos o luz reflejada.

03 Subpelo, 1 sombra

• Aplicar pintura base usando la herramienta de relleno.

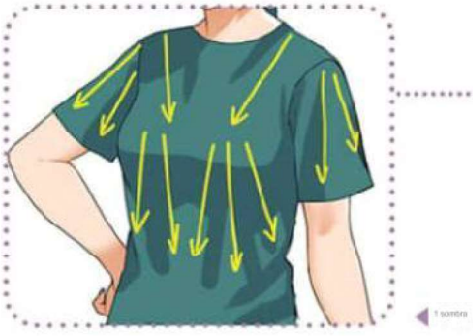
Crea una nueva capa "normal" debajo de la capa de dibujo lineal. Utilice [Consultar otras capas] de la herramienta [Relleno] para rellenar el interior del arte lineal. Dependiendo del dibujo lineal, es posible que queden áreas pequeñas sin pintar, por lo que si esto sucede, puede usar [Rellenar áreas sin rellenar] para rellenar limpiamente las áreas sin rellenar.

*Ver otras capas

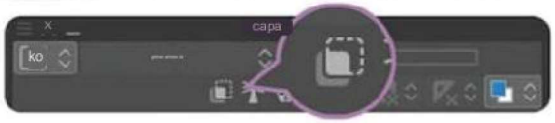
El valor predeterminado [Consultar solo para editar la capa] reconoce solo las líneas y colores de la capa en la que está trabajando y los rellena. [Consultar otras capas] reconoce las líneas y los colores de todas las capas y determina el área a rellenar.

• Agregar una sombra aproximada

Crea una capa "normal" encima de la capa base y recórtala. Agrega una sombra usando un color más oscuro que el color base. Yo uso el pincel [Acuarela oscura]. 1 Para las sombras, tenga en cuenta las arrugas dibujadas con líneas en la etapa aproximada y coloree aproximadamente las áreas donde no incide la luz y las grietas de las arrugas para determinar la forma de las sombras. Esto es lo mismo para toda la ropa cubierta en el Capítulo 2.



Recorte de puntos en la capa inferior

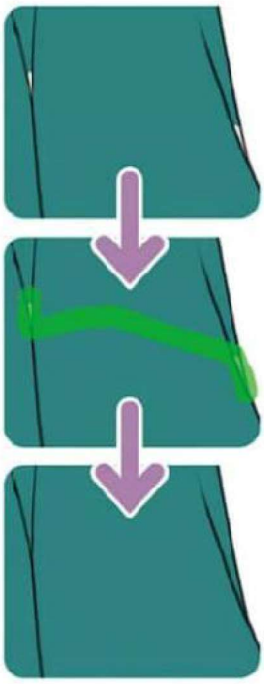


Esta es una función que limita el rango de visualización de la capa seleccionada al área de dibujo de la capa una capa debajo (recorte). Cuando presiona el icono [Recortar en la capa inferior] (arriba), se colocará una marca roja junto a la capa seleccionada y solo se mostrará la parte dibujada de la capa inferior. Esto es útil cuando desea mostrar sombras, luces, etc. para que no se extiendan más allá del área de pintura subyacente.

Pintura puntual en las áreas sin pintar.

[Rellenar áreas sin rellenar] en la herramienta [Rellenar] le permite rellenar todas las áreas cerradas trazadas con el pincel. Esto resulta útil cuando hay áreas complejas sin pintar.

Se utiliza principalmente como capa base al pintar la base con un color.



▸Después de rellenar con [Consultar otras capas], utilice [Pintar áreas sin rellenar] para rellenar las áreas sin rellenar.

Punto Cómo elegir un color de sombra.

Selección de colores de sombras cálidos y fríos.

La regla básica a la hora de elegir un color de sombra es reducir la saturación y el brillo del color base. La saturación se refiere a la viveza de un color y el valor se refiere al brillo de un color.

La saturación, el brillo y el tono (descritos más adelante) se seleccionan usando la viñeta del círculo de color (que se muestra al seleccionar [Ventana] → [Círculo de color] en el menú).

El rectángulo dentro del círculo en la paleta del círculo de colores es el espacio de color.

Los lados izquierdo y derecho del rectángulo representan la saturación y la parte superior e inferior representan el brillo. Cuanto más a la derecha esté la posición de selección, mayor será la saturación y cuanto mayor sea la posición de selección, mayor será el brillo.

En otras palabras, al mover la posición de selección hacia la parte inferior izquierda, puede seleccionar un color de sombra con menor saturación y brillo.

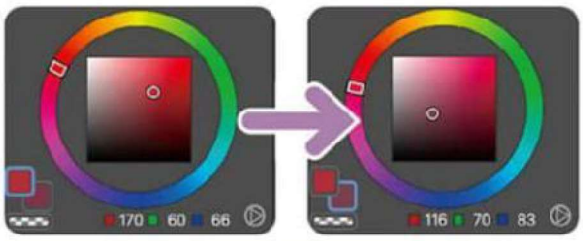
▲La flecha horizontal representa la saturación (S) y la flecha vertical representa el brillo (V).

▲ Tono (H) representa la diferencia de color como rojo, azul, verde, etc.

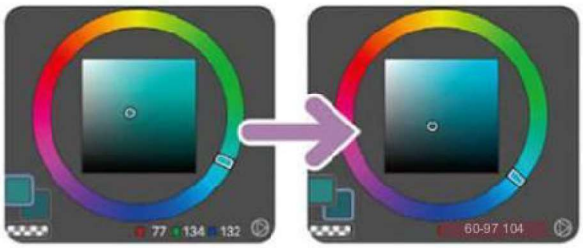
Los colores de sombras a los que simplemente se les reduce el brillo y la saturación tienden a hacer que la pantalla parezca monótona. Colorea usando la paleta de círculos de colores.

Cambiar la fase también enriquece el color. Base

Si el color de fondo es cálido, recomendamos mover el cursor en el sentido contrario a las agujas del reloj, y si el color de fondo es frío, mover el cursor en el sentido de las agujas del reloj.



▲Si el color base es un color cálido (en el lado izquierdo del círculo de color)



▲Si el color base es un color frío (mitad derecha del círculo de color)

*Espacio de color

Si la configuración del espacio de color es HSV, puede cambiar a HLS (un formato en el que los colores se representan mediante tono, brillo y saturación), que tiene un espacio de color triangular, haciendo clic en el icono en la parte inferior derecha de la paleta del círculo de color. . La paleta de espacio de color HLS no se utiliza en este documento.

04 2 sombras, costuras, 3 sombras.

• Dibujar detalles de sombras

De aquí en adelante, incorporaremos parcialmente una técnica llamada "recubrimiento grueso", que consiste en aplicar capas de color sobre una capa. Combine el arte lineal, la pintura base y una capa de sombra. Agrega dos sombras directamente a la capa combinada y ajusta la forma de la sombra. 1Utilice [Acuarela oscura] para rellenar el color intermedio de la capa base de la sombra dibujada con 1 Sombra. Si haces todos los bordes de las sombras de la misma manera, la ilustración se verá plana. Al dejar de lado las áreas que tienen una silueta curva, como el pecho, y no difuminar las sombras de las arrugas y otras áreas donde se dobla la tela, puedes crear una apariencia más nítida.

2
Sombra #467778

Punto Cómo crear colores neutros

Usando [Acuarela oscura], pinte el color de la capa base sobre el color de la sombra. En este momento, presione suavemente el lápiz. Si utiliza la herramienta [Cuentagotas] para extraer el color del área sobrepintada, se convertirá en un color neutro.

•Extracción de colores intermedios

• Dibujar en las costuras

La mayor parte de la ropa está hecha de varias piezas de tela cosidas entre sí. El dibujo de estas costuras añade realismo a la prenda. Cree una capa "normal" encima de la capa combinada agregada, recórtela y luego dibuje las costuras con [acuarela oscura].

puntada
#3C6167

Punto

costuras de camiseta

Para camisetas, cosa en el área roja <marcada en el diagrama de la derecha.

Te da un bonito aspecto. Quiero dibujar

Comprueba la estructura de la prenda con antelación.

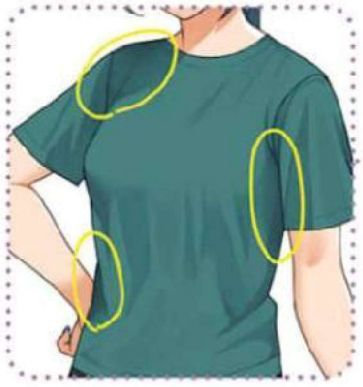
Entonces, ¿dónde está la costura?

Averigüemos qué.

Dibuja sombras aún más detalladas

Los dibujos hasta ahora han dado la impresión de que las sombras son un poco débiles, por eso agrego tres sombras con un color de tono más oscuro. Creé una capa "Multiplicar" (59% de opacidad), la recorté y luego pinté sobre las sombras en las axilas, la sombra de la cabeza, el abdomen, etc. Utilicé [Rellenar y mezclar] para agregar sombras y crear una densidad natural.

#2F484D



•2 Parte para agregar sombra

Continúe dibujando mientras fusiona capas de puntos

Cada vez que termino de dibujar una cierta cantidad, combino las capas y hago pequeñas correcciones. Al fusionarlos, puedes modificar y organizar directamente toda la imagen sin tener que preocuparte por la división de capas. Además, al duplicar las capas antes de fusionarlas y organizarlas en una carpeta, puede volver a dibujar partes específicas.

05 Logotipo

•Hacer un logotipo

Crea un logo para la parte impresa del cofre. Cree una nueva capa "Normal", seleccione [Rectángulo] en la herramienta [Forma] y establezca la configuración [Línea/Relleno] en la propiedad de la herramienta en [Crear relleno] (área rodeada en un círculo en la figura superior derecha). Esto crea un rectángulo relleno de un color. Agregue otra capa "Normal" y use la herramienta [Texto] para crear el texto impreso ①.

Si mantiene presionada la tecla "Comando" en macOS o la tecla "Ctrl" en Windows y hace clic en la miniatura de la capa de texto (encerrada en un círculo en la imagen inferior derecha), la forma del texto se establecerá en el rango de selección. Haga clic en la capa con el rectángulo dibujado para seleccionarla. Presione la tecla Eliminar para recortar el texto. Ya no usaremos la capa de texto, así que puedes ocultarla o eliminarla.

parte cuadrada
#FEC43E

Coloca tu logo en una camiseta

Coloca el logo en el pecho de la camiseta. Seleccione la boca que creó anteriormente, muévala al cofre y ajuste el tamaño con [Editar] → [Transformar] → [Agrandar/Reducir] en el menú. Luego seleccione [Editar] → [Transformar] → [Transformación de malla] en el menú, arrastre las líneas guía en forma de cuadrícula, transforme el logotipo para que coincida con la forma tridimensional del cofre y colóquelo ①.

• Cofre tridimensional

Añade sombras y mezcla el logo.

Si simplemente cambias la forma y la colocas, el logo resaltará. Agregue una capa "normal" (77% de opacidad) encima de la capa del logotipo y use [Rellenar y mezclar] para agregar sombras de arrugas al área del logotipo.

Sombra #E5A230

Deformación de malla puntual y deformación libre.

[Transformación de malla] es una función que le permite transformar el rango seleccionado o la capa seleccionada con profundidad. Seleccione [Editar] → [Transformar] → [Transformación de malla] en el menú y seleccione el número de controladores en [Propiedad de herramienta]. Arrastre las líneas guía de la cuadrícula y los controladores mostrados para transformar la imagen. Esto es útil para transformar patrones y estampados de ropa para que se ajusten a la forma del cuerpo o de la ropa.

▲Deformación de la malla

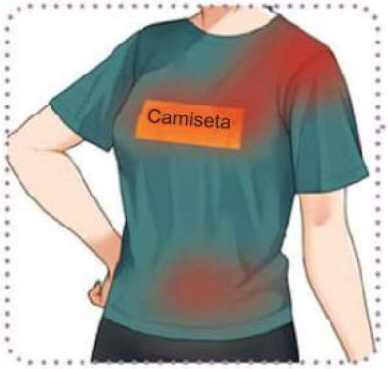
Además de [Transformación de malla], también existe una herramienta llamada [Transformación libre]. Esto transformará el diagrama moviendo un total de 8 puntos que se muestran en los lados superior, inferior, izquierdo y derecho del diagrama seleccionado. Para deformaciones curvas complejas como esta, es más conveniente [Deformación de malla], que le permite aumentar el número de cuadrículas. Por otro lado, para transformaciones simples como "Quiero fortalecer un poco la perspectiva", [Transformación Libre] es más fácil. [Transformación libre] no se utiliza en este capítulo, pero se utiliza con frecuencia en la realización de la ilustración de portada del Capítulo 4. Para un uso detallado, consulte la página 117, etc.

▲Transformación libre

06 Destacados, luz reflejada

• Agregar resaltados con superposición

Combina las capas en las que has trabajado hasta ahora. Crea una capa de "superposición" (30% de opacidad) encima y recórtala. Utilice [Aerógrafo (suave)] para agregar luces a las áreas brillantes, teniendo en cuenta la fuente de luz en la parte superior derecha de la pantalla.



•Aspectos destacados

Punto Distancia a la fuente de luz

En esta ilustración, la fuente de luz está configurada en la esquina superior derecha de la pantalla. Cuanto más cerca esté el área de la fuente de luz, más brillante será. Por lo tanto, coloque el color más brillante cerca del hombro izquierdo y del pecho izquierdo.

Punto Cómo elegir el color de resaltado

Los colores utilizados para las luces rara vez se seleccionan utilizando una paleta de rueda de colores como los colores de las sombras. Esto se debe a que el color del resaltado cambia según el tipo de fuente de luz. En este ejemplo se utilizó una fuente de luz tradicional con un color ligeramente cálido. Por eso, utilicé un color brillante con un ligero tono amarillento.

agregar luz reflejada

Crea otra capa de "superposición" (40% de opacidad) y recórtala. Utilice [Paint & Blend] para resaltar debajo de los senos usando luz reflejada.

Luz reflejada
#BAF5FF

▲ Luz reflejada

14

Punto Dibujar luz reflejada

La luz no sólo proviene de una fuente de luz. La luz reflejada también proviene del suelo y de las paredes. Es eficaz utilizar la luz reflejada en zonas donde las sombras son oscuras y grandes. En esta ilustración, agregué reflejos de la luz reflejada en las mangas de la camisa y las sombras debajo del pecho.

Color del punto de la luz reflejada

Si coloreas solo con colores similares, la ilustración se verá plana. Al igual que las luces, el color de la luz reflejada cambia según el entorno circundante, por lo que al utilizar un color diferente del color base, puede agregar profundidad al tono. En mi caso, suelo dibujar ilustraciones con fondos de oficina, por lo que suelo utilizar luz reflejada en colores fríos. Esto se debe a que los interiores de las oficinas suelen ser grises o de colores fríos.

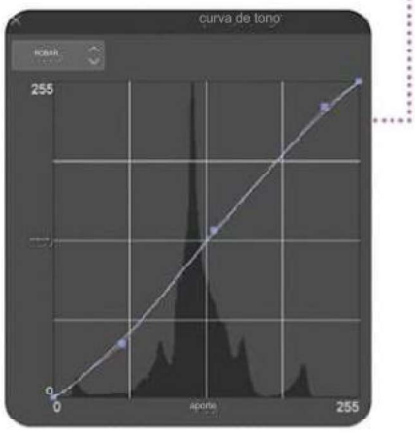
07 corrección de tono

- Ajustar el tono del color con la capa de corrección de tono.

Combine todas las capas en las que ha trabajado hasta ahora y agregue las partes que desee (esta vez no hice ninguna adición especial, por lo que puede obtener el mismo efecto si continúa con el siguiente paso sin fusionarlas).

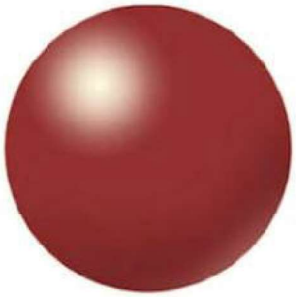
Cree una capa de corrección tonal (curva de tono) y recórtela. Hice los ajustes como se muestra en la imagen a continuación para crear una apariencia nítida.

Además, cree una capa de corrección tonal (tono, saturación, brillo) y recórtela. Ajusta el tono a "+3" y la saturación a "-4" y listo.



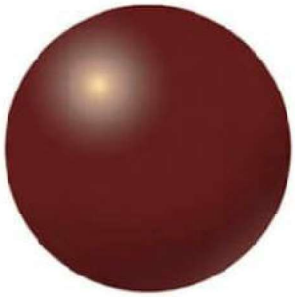
Capa de corrección tonal puntual

Las capas de corrección tonal se pueden crear desde [Capa] → [Nueva capa de corrección tonal] del menú o desde el menú contextual en la paleta de capas. Esta vez, usaremos principalmente "Tono/Saturación/Luminosidad" y "Curva de tono". "Tono/Saturación/Luminosidad" le permite ajustar el espacio de color HSV, que son los tres elementos de color, y "Curva de tono" le permite ajustar gráficamente el brillo y el contraste de toda la imagen.



▲Sin corrección de color

▲"Tono/Saturación/Luminosidad"
Ajusta el color con



▲Ajuste el brillo y el
contraste con la "curva de tono"

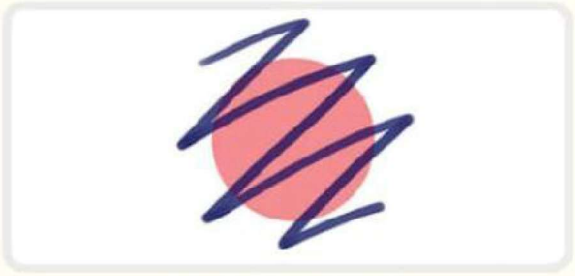
Columna

Otras funciones útiles de CLIP STUDIO PAINT

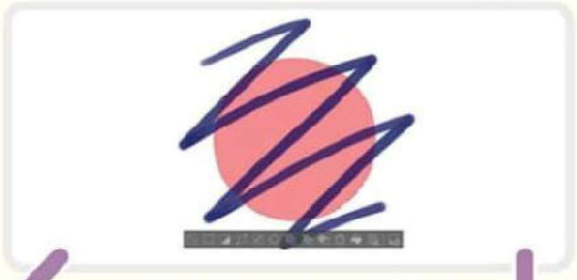
Presentaremos funciones útiles de CLIP STUDIO PAINT que no se utilizaron en el ejemplo de coloración de camisetas.

•Máscara de capa

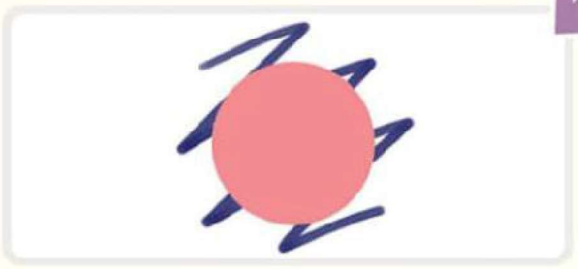
Esta función le permite ocultar (enmascarar) parcialmente la imagen en la capa. Puede crear un rango de selección en el área que desea ocultar (o mostrar) y seleccionar [Capa] → [Máscara de capa] → [Área de selección de máscara] o [Máscara fuera del área de selección] en el menú. Colorear se vuelve más fácil porque puedes ocultar las partes que sobresalen. El recorte oculta todo lo que no sea la parte dibujada de la capa directamente debajo, mientras que la máscara de capa le permite configurar libremente el área a ocultar. Se utiliza para colorear jeans ajustados (tela vaquera) y medias (60 deniers) en el Capítulo 2.



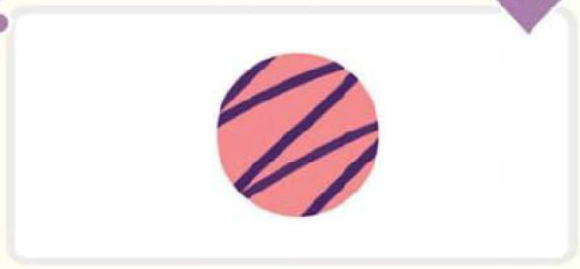
▲Imagen antes de aplicar la mascarilla



▲Crea un rango de selección con un círculo rosa



▲Selección de máscara



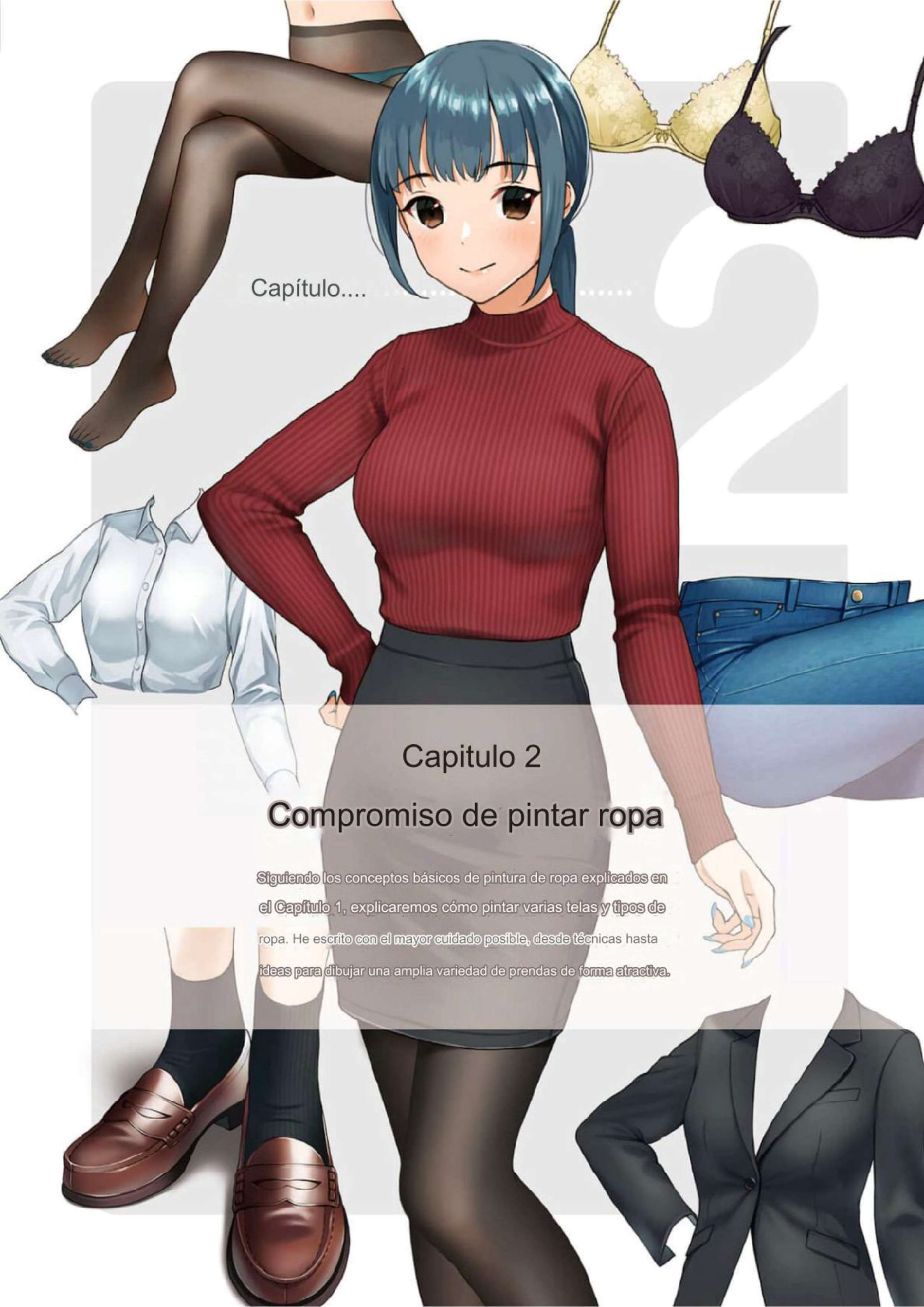
▲Máscara fuera del área seleccionada

•Filtro de desenfoque gaussiano

Este filtro se utiliza para desenfocar suavemente los bordes y las áreas nítidas de una imagen. Seleccione [Filtro] → [Desenfoque] → [Desenfoque gaussiano] en el menú y cambie el valor del rango de desenfoque para ajustar el grado de desenfoque.

▲Ventana de configuración de desenfoque gaussiano

▲Seleccione la capa de camiseta completa, establezca el valor del rango de desenfoque en "30" y aplique desenfoque gaussiano



Capítulo....

Capitulo 2

Compromiso de pintar ropa

Siguiendo los conceptos básicos de pintura de ropa explicados en el Capítulo 1, explicaremos cómo pintar varias telas y tipos de ropa. He escrito con el mayor cuidado posible, desde técnicas hasta ideas para dibujar una amplia variedad de prendas de forma atractiva.

!Antes de comenzar la explicación de la pintura.

01 Cómo leer este capítulo

• Ocho tejidos explicados en este capítulo.

En este capítulo, clasificaremos la ropa centrándonos en "telas" y explicaremos cómo pintarlas. Elegimos ocho tipos de tejidos: algodón, lana, satén, punto, mezclilla, medias, cuero y encaje.

Hay dos razones principales por las que elegimos estos ocho tipos de tejidos para ropa entre muchos. Una es que los ocho tipos de telas enumerados anteriormente son completamente diferentes en cómo se tejen, su dureza e incluso su textura. Debido a la diferencia en sus propiedades, la forma de aplicación, naturalmente, variará mucho. Si puedes aprender las ocho variaciones de los métodos de pintura, deberías poder aplicarlas para pintar ropa hecha de telas que no se explican en este capítulo.

La otra razón es que es una tela que suelen usar las mujeres que trabajan en oficinas, que es mi especialidad. Pensé que al centrarme en las telas y prendas que estoy acostumbrado a dibujar, podría brindar una explicación más profunda y útil.

• El proceso básico de pintar ropa sigue siendo el mismo.

Como mencioné anteriormente, el método para pintar ropa varía mucho dependiendo de la tela, pero el proceso general es básicamente el mismo que el de pintar camisetas (p. 14) explicado en el Capítulo 1. En otras palabras, el proceso consiste en dibujar un boceto, crear un dibujo lineal, aplicar una capa base, agregar sombras, agregar luces y luz reflejada, agregar detalles y finalmente agregar toques finales. Las diferencias en el método de pintura y procesamiento en cada paso crean diferencias en la textura de la ilustración final.

▲ El proceso de pintar una camiseta y el proceso de pintar una camisa de vestir.

•Reglas para escribir códigos de color.

Este capítulo explica cómo pintar cada tela usando una estructura similar a la camiseta del Capítulo 1. Sin embargo, hay una diferencia con la explicación del capítulo anterior. Es una descripción del código de color para los colores de sombras y luces. Este capítulo no proporciona códigos de color para los colores utilizados para sombras y luces. Esto se debe a que los colores de las sombras y las luces son elementos que cambian mucho dependiendo de la iluminación y la situación de la ilustración. ¿Es por eso que hay detalles? Incluso si publicamos un registro de los colores utilizados, hemos determinado que hay poco que pueda usarse como referencia al pintar ropa. Los principios sobre cómo elegir colores para sombras y luces se explican en el Capítulo 1, Puntos (p.17, p.21). Tenga esto en cuenta al leer sobre los procesos de sombra y resaltado en este capítulo.

En cuanto a la luz reflejada, los colores se seleccionan "agregando otro color que coincida con el color base", por lo que, en comparación con las sombras y las luces, es difícil encontrar una dirección determinada en la selección del color. A menudo depende de cada caso. Por lo tanto, para la luz reflejada, hemos enumerado el código de color del color utilizado.

#376895

Luz reflejada
#B9EAF2

Base: Botones y remaches
#A68F64

4Ejemplo 5: Este es el código de color escrito para jeans. Como lo ejemplifica esta luz reflejada, la presencia o ausencia de códigos de color en este capítulo se ha seleccionado centrándose en "situaciones en las que se utiliza un tono de color diferente en comparación con la pintura anterior".

02 Lista de 8 telas y vídeos.

También hay vídeos de producción disponibles para cada ejemplo de tejido en el Capítulo 2. Puede verlo accediendo a la página de reproducción de video usando el código QR o URL. Consulte las precauciones en el vídeo de la página 142 antes de verlo. Además, se pueden descargar archivos CLIP de muestra para cada tejido desde la página de soporte. La URL de la página de soporte aparece en la página 142.

Algodón pág.28

Dibujemos una tela de algodón usando como ejemplo una camisa de vestir. La textura de la tela fina se expresa dibujando finas arrugas. También explicaremos cómo crear camisetas de colores utilizando diferencias de color.

Video de ejemplo
https://movie.sbcr.jp/a1n3/1/

◎Lana → p.34

Dibuja un traje negro encima de la camisa de vestir. Las luces y sombras graduadas crean una textura similar a la de la lana. Dibuja las arrugas que se crean por la tensión en las costuras y los botones para crear una apariencia realista.

Video de ejemplo
https://movie.sbcr.jp/a1n3/2/

● Satén pág.38

Dibuja una blusa hecha de tela satinada. Intensifica el contraste entre sombras y luces para crear una apariencia brillante. Las arrugas alrededor del cuello fruncido deben dibujarse finamente, mientras que el resto debe dibujarse sin apretar según la gravedad.

Video de ejemplo
https://pelicula.sbcr.jp/a1n3/3/

◎Tejer⇒ p.44

Dibuja un suéter hecho de tejido de punto canalé que sea elástico y se ajuste al cuerpo. Dibuja reflejos borrosos y arrugas que sean diferentes a las de una camisa para agregar grosor. Las rayas verticales de las nervaduras se expresan mediante textura.

Video de ejemplo
https://movie.sbcr.jp/a1n3/4/

◎Denim p.50

Dibuja jeans ajustados que muestren las líneas de las piernas. La textura ruidosa expresa la textura característica de las fibras del denim. Dibuja finamente los detalles con un pincel afilado.

Video de ejemplo
https://pelicula.sbcr.jp/a1n3/5/

◎●Medias p.56

Dibuja medias de 60 deniers. Presta atención a la tensión de las fibras para resaltar la textura y translucidez de la piel. También puedes crear diferencias en el denier ajustando la opacidad de cada capa.

Video de ejemplo
https://movie.sbcr.jp/a1n3/6/

●Cuero p.62

Dibuja un mocasín de cuero. Si bien somos conscientes de la forma del pie, captamos su forma compleja. Para expresar el suave brillo del cuero, utilicé muchas capas de reflejos para crear reflejos de luz más fuertes.

Video de ejemplo
https://movie.sbcr.jp/a1n3/7/

◎Raza → p.68

Dibuja ropa interior con bordados florales. Se agregan decoraciones como bordados, encajes y cintas para crear una apariencia linda y hermosa. Crea diferencias de color con diferentes impresiones. También te explicaremos cómo

Video de ejemplo
https://pelicula.sbcr.jp/a1n3/8/

Pintar la camisa de vestir (tela de algodón)

01 áspero

• Dibujar un boceto que coincida con el cuerpo.

Primero, comience dibujando un boceto en la parte superior del cuerpo. Como se explica en la página 9, las costuras de los botones generalmente están en el lado izquierdo de la ropa de hombre y en el lado derecho de la ropa de mujer. Tenga cuidado porque es fácil cometer un error si no es consciente de ello.

•El estado donde se muestra el cuerpo del elemento

02 Dibujo lineal, pintura base, 1 sombra

• Dibuja un dibujo lineal

Limpia lo áspero y crea arte lineal. Al dibujar una camiseta, dibuja una línea mientras imaginas una línea recta. El contorno es nítido y parece una camisa profesional. En la etapa de dibujo lineal, deliberadamente no dibujo demasiadas arrugas. Al agregar arrugas durante la etapa de coloración, puedes realizar ajustes finos para que coincidan con la impresión general de la ilustración.

Dibujo lineal de puntos

Solo las arrugas del brazo izquierdo se dibujaron más claramente que las otras partes, pero esto se debió a que la forma de las arrugas era un poco complicada y difícil. Será más fácil colorear áreas que parecen difíciles si defines claramente las formas con líneas, por lo que no es necesario ser demasiado exigente en mantener los dibujos lineales simples hasta que seas nuevo en esto.

aplicar una capa base

Una vez que el arte lineal esté completo, es hora de pintar de base. Una camisa profesional

Si lo deseas, elige un color frío para darle un aspecto limpio. Por otro lado, elegir colores cálidos dará una impresión un poco más suave. Úsalos dependiendo del personaje o situación que quieras dibujar.

Establece la capa de arte lineal en "Multiplicar" y crea una capa "Normal" debajo para la pintura base. Rellene el color con la herramienta [Relleno].

Base
#E1E5E8

Capa interior de punto para camisa blanca.

Al dibujar una camisa blanca como en esta ilustración, tenga cuidado de no hacer que el color de la capa interna sea demasiado blanco. Esto se debe a que si el color base es cercano al blanco puro, los colores más brillantes desaparecerán cuando agregues las luces.

• Agregar una sombra aproximada

Después de terminar la capa base, a continuación agregaré 1 sombra. Cree una capa "normal" entre la capa de arte lineal y la capa de pintura base, y recórtela a la capa de pintura base. Teniendo en cuenta la fuente de luz (esquina superior derecha de la pantalla), pinta las áreas donde aparecerán las sombras con [acuarela oscura].

Con este relleno de sombra, determinamos aproximadamente la forma de la sombra. La forma de la sombra se ve afectada por la forma de las arrugas, por lo que es importante comprender la forma de las arrugas.

Punto de arrugas en la camisa.

Las arrugas de una camisa de vestir forman una forma triangular con las puntas en los hombros, el pecho y los codos, como se muestra en la imagen de la derecha.

A partir de la segunda sombra, pinta sobre las sombras de arrugas para enfatizar este triángulo.

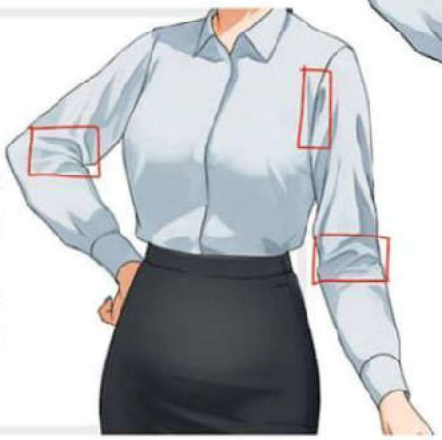
Me voy a la cama.

03 2 sombras, botón, 3 sombras

Dibujar detalles de sombras

Combine todo el arte lineal, la pintura base y una capa de sombra, luego dibuje dos sombras más para aumentar el detalle de las sombras.

En el proceso de pintura de sombras de • y ⑦, utilice tres tipos de pinceles: ``Acuarela oscura", ``Acuarela oscura 2" y ``Rellenar y mezclar". Para las arrugas alrededor de los brazos y el dobladillo, utilice `` ``Acuarela oscura" y ``Acuarela oscura" Utilicé [Acuarela 2] y [Rellenar y mezclar] para la parte de gradación del cofre.



Punto

Arrugas en camisa de algodón

Las camisas de vestir de algodón son delgadas, por lo que tienden a tener muchas arrugas finas alrededor de las axilas, los codos y otras articulaciones. Dibuja las partes donde se cose la tela, como el cuello, los hombros, los ojales y las mangas, para que parezca más una camisa de vestir.

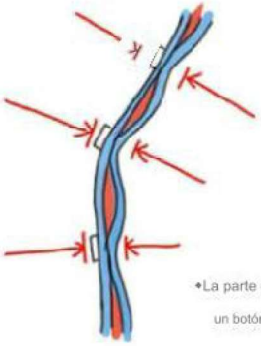
• Dibujar sombras y botones detallados

Cree una capa "normal" recortada a la capa • y dibuje también los botones de la camisa y sus sombras. Al mismo tiempo, agrega capas y dibuja tres sombras con [acuarela oscura] en los bultos de la camisa y las costuras de la camisa.

Punto de sombra en la costura de la camisa.

Dado que la tela está en estrecho contacto entre sí cuando se abrocha con botones, no habrá sombras.

Agregar fuerza y debilidad a las sombras de las áreas que están abotonadas y de las que no aumentará el realismo.



•La parte que se abrocha con un botón quedará ajustada.

04 1 resaltado, 2 resaltado, luz reflejada

agregar detalles

Vuelve a combinar las capas en las que has trabajado hasta ahora. Creé una capa "Normal" encima, la recorté y agregué algunas costuras y arrugas alrededor de la clavícula y los hombros usando [Acuarela oscura 2]. 1Utiliza el mismo color que la sombra.

•Añadir aspectos destacados

Crea una capa "Superposición" (62% de opacidad) y recorta "Combinado (Suave)" a la capa que deseas usar. [Utilice el aerógrafo para dibujar reflejos en áreas sobresalientes como los hombros y el pecho. El color utilizado es un blanco ligeramente amarillento.

▾1 Resaltado

Añade reflejos fuertes

Además, agregué una capa "Normal" (1) y apliqué blanco en la parte superior de las arrugas, hombros, mangas y otros contornos como dos reflejos para crear un efecto tridimensional.

▲2 aspectos destacados

agregar luz reflejada

Agrega una capa "Superposición" (40% de opacidad) y dibuja los reflejos de la luz reflejada en el piso y las paredes. Utilice [Rellenar y mezclar].

▲ Luz reflejada

05 corrección de tono

Ajusta el color con la capa de corrección tonal.

Creé una capa de corrección de tono (curva de tono) y la ajusté como se muestra a continuación para oscurecer el color de la sombra. Además, como la camiseta era demasiado azul, creé una capa de corrección de tono (tono, saturación y brillo) y configuré la saturación en "-26" para acercar el color al blanco. Finalmente, hice correcciones menores en las partes que parecían extrañas y completé el dibujo (en esta ilustración, principalmente hice correcciones menores en las arrugas en la parte posterior del codo en el brazo izquierdo).

Columna

Variaciones de color de camisas de vestir Le

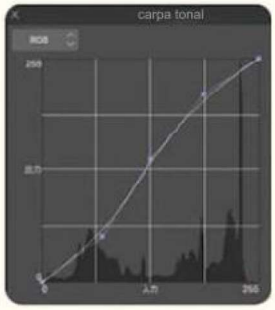
mostraremos cómo crear variaciones de color utilizando camisas de vestir terminadas.

◎Rosa

Una camisa rosada da una impresión linda y gentil. Si vistes a una mujer de oficina, intenta usar colores tranquilos en la falda y la chaqueta para equilibrar el ambiente formal.

Cree una capa de corrección de tono (tono, saturación, luminosidad) y establezca el tono en "+129", la saturación en "+8" y el brillo en "-8". Lo iluminé aún más con una capa de corrección tonal (curva de tono).

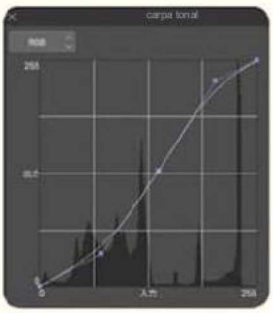
▾Configuración de la curva de tono



●Negro

Esta es una camisa negra que luce madura y genial. Es difícil expresar la saturación y el brillo de las ilustraciones en blanco y negro. Tenga cuidado de no utilizar demasiado negro, ya que dará una impresión pesada. Cree una capa de corrección de tono (tono, saturación, luminosidad), establezca el tono en "+17", la saturación en "18" y el brillo en "-49" y use la capa de corrección de tono (curva de tono) para ajustar la camisa. Hazlo negro. Después de eso, crea una capa de "Luz suave" (45% de opacidad) y usa [Aerógrafo (Suave)] para agregar reflejos en beige brillante.

▾Configuración de la curva de tono



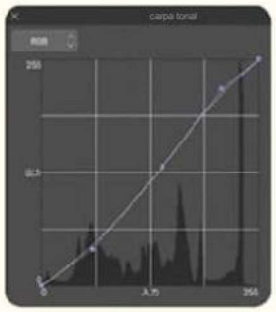
destacar
#E8DFD5

◎Azul

Una camisa azul oscuro da una impresión inteligente y fresca. El color es fácil de combinar con la moda de oficina.

Recorta la capa Multiplicar (73% de opacidad) a la capa original y rellénala de azul. Además, ajusté el sombreado usando la capa de corrección de tono (curva de tono) para resaltar el contraste.

▾Configuración de la curva de tono



llenar
#95BAD4

Pintar un traje (tejido de lana)

01 Dibujo rugoso, lineal, pintura base

• Dibujar un boceto que coincida con el cuerpo.

Usando la ilustración de ejemplo de alguien que usa una camisa de vestir (⇒p.32) como cuerpo, dibuja un boceto desde arriba.

Tenga en cuenta que la chaqueta tiene acolchado alrededor de los hombros, por lo que tiene algunos bordes. Además, al estrechar la cintura, puedes crear una silueta femenina.

▸El estado donde se muestra el cuerpo del elemento

▸ Áspero

• Dibujar líneas y pintar de base.

Dibuja un dibujo lineal con acuarela oscura.

líneas rectas alrededor de los hombros, el cuello y los bolsillos, y curvas alrededor de los brazos y la cintura.

Una vez hecho el dibujo lineal, es hora de pintar de base. Rellene con la herramienta [Rellenar].

Si eliges un traje negro para tu traje, te recordará a un traje de reclutamiento, dándole un aspecto serio y juvenil. En cambio, si eliges un color gris más claro o beige, puedes dar la impresión de que tienes algunos años de experiencia como adulto trabajador y tienes mucho margen de maniobra.

Además, incluso con un traje negro, si reemplazas la camisa por una blusa con el pecho abierto, crearás una atmósfera informal y sexy, haciendo que parezca menos un traje de reclutamiento.

Base
#37393C

021~3 sombra, botón

Agrega una sombra aproximada

Agrega una sombra aproximada usando [Acuarela oscura 2]. Al agregar sombras, tenga en cuenta la forma de las arrugas.

Punto de arrugas en el traje.

Al igual que las camisas, los trajes pueden tener arrugas lineales, pero como son más gruesos, tienen menos arrugas. Además, si el botón está abrochado, se formarán arrugas radialmente alrededor del botón.

Dibujar detalles de sombras

Combine todo el arte lineal, la pintura base y 1 capa de sombra, y agregue 2 sombras usando [Rellenar y mezclar] para ajustar los detalles y la forma de las sombras. De manera similar, use ``Rellenar y mezclar" para dibujar las sombras dibujadas por el botón y especialmente las sombras oscuras como 3 sombras.

Al mismo tiempo, agrega los botones y sus sombras en capas separadas.

▲2 Estado donde solo se dibujan sombras

► Segunda sombra y tercera sombra dibujadas

Punto Arrugas y textura de tejido de lana.

El tejido de lana que se utiliza para trajes y otras prendas es flexible, suave y tiene un ligero brillo. Al utilizar [Paint & Blend] para crear una gradación de sombras en el pecho y arrugas grandes, puede expresar la textura típica de la tela de lana.

Si expresas el borde de la sombra usando sólo una gradación, darás una impresión vaga. Haga las líneas del borde un poco más fuertes alrededor de las arrugas profundas cuando el brazo está doblado, áreas con sombras fuertes, etc. para resaltar la nitidez.

03 Destacados, adiciones

•Aspectos destacados

•Añadir aspectos destacados

Combine las capas en las que ha trabajado hasta ahora y use ``Acuarela oscura'' y ``Rellenar y mezclar'' para ajustar la fuerza de las arrugas en el brazo derecho y la forma de la manga en la mano izquierda. Además, ajuste la capa ``Pantalla'' (opacidad 32%) y agregue luces recortando con la capa combinada. Utilice [Aerógrafo (suave)]. Puedes expresar la sensación de un traje de lana añadiendo detalles degradados en los lados anchos.

Las telas de lana tienen brillo, pero los reflejos pueden no ser fuertes, especialmente si son telas oscuras. Cuanto menos resalta el brillo, más parece un traje.

Añade detalles y añade luz reflejada.

Primero, crea una capa "Normal" y agrega las costuras del traje usando [Acuarela Oscura 2]. Luego, cree una capa ``Normal" y agregue reflejos a los bordes del traje, como los puños y el cuello, usando [Acuarela Oscura 2] para expresar el grosor del traje①. Crea una capa "Pantalla" (opacidad 46%) y agrega luz reflejada con [Rellenar y mezclar] ①.

Punto

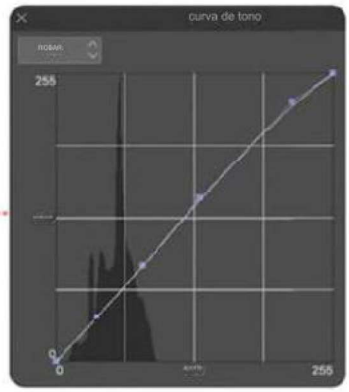
Cómo dibujar costuras

Al dibujar líneas a lo largo de las irregularidades de las arrugas, puede expresar el efecto tridimensional de las arrugas realistas. Dado que los puntos se cosen de forma simétrica, cada vez que trabajes, comprueba si hay alguna molestia en la forma.

04 Corrección de color

- Ajustar el tono del color con la capa de corrección de tono.

Combine las capas en las que ha trabajado hasta ahora y agregue una capa de corrección de tono (curva de tono). Ajuste como se muestra a continuación para aumentar el contraste ①. Finalmente, debajo de la capa combinada (sobre la capa del cuerpo), usa la capa "Multiplicar" (72% de opacidad) para dibujar las sombras que caen de la chaqueta sobre la camisa y la falda.



Pintar una blusa (tela satinada)

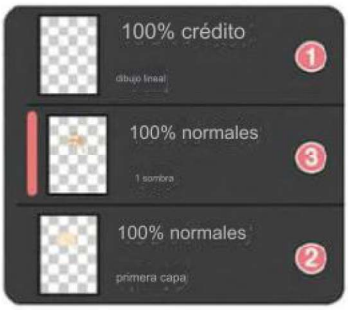
01 áspero

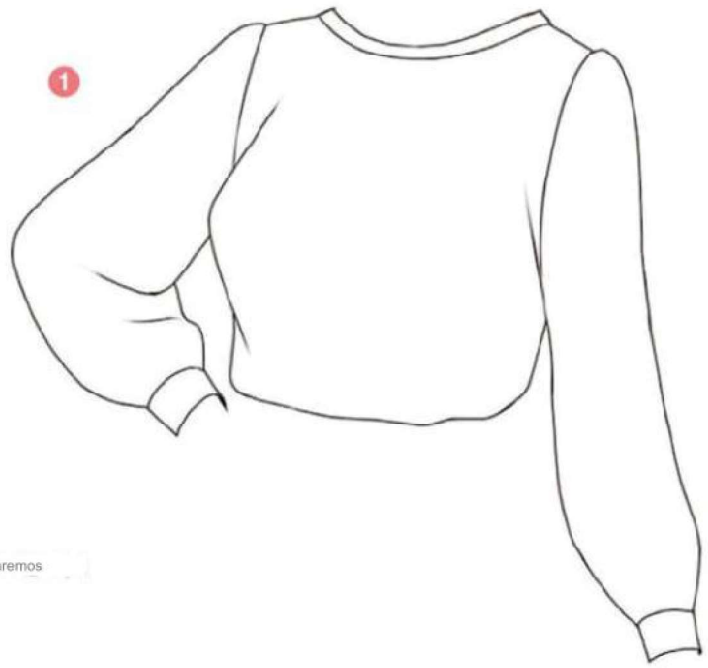
- Dibujar un boceto que coincida con el cuerpo.

Las telas tejidas utilizando un método de tejido llamado "tejido satinado" se denominan telas satinadas. Satén es una palabra que hace referencia al método de tejido, por lo que existen una gran variedad de materiales textiles, desde seda y algodón hasta fibras sintéticas. Se caracteriza por su textura suave y brillo, dándole una sensación elegante y lujosa. Se utiliza en prendas de vestir, pijamas, ropa interior, etc.

▸ Reducir la opacidad del boceto para mostrar el cuerpo

02 Dibujo lineal, pintura base, 1 sombra





dibujar un dibujo lineal

Dibuja un dibujo lineal en [acuarela oscura] basado en el boceto. Esta vez también expresaremos las arrugas pintando, por lo que solo dibujaremos el contorno.

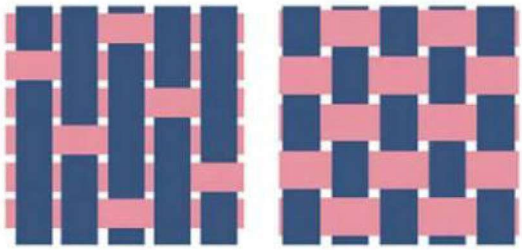
aplicar una capa base

Una vez que el arte lineal esté completo, es hora de pintar de base. Cree una capa "normal" debajo de la capa de dibujo lineal y use la herramienta [Relleno] para agregar color. Esta vez voy a usar un color crema para que quede un color menos llamativo.

Base
#F6E5C9

Tejido de punto satinado.

El tejido de satén es un método de tejido en el que se entrelaza un hilo de trama cada cinco (o más) hilos de urdimbre. En comparación con el tejido tafetán, donde cada hebra está entrelazada, hay menos irregularidades en la superficie, lo que da como resultado una textura más suave. Sin embargo, tiene la desventaja de que el tejido es más débil que el tejido liso y tiende a enfriarse en invierno.



* Tejido de satén (izquierda), tejido tafetán (derecha)

• Agregar una sombra aproximada

Cree una capa "normal" encima de la capa base y recórtela. Mientras imagina la forma de la tela con el boceto en mente, use [Pintar y mezclar] para agregar color de sombra a las áreas donde aparecerá la sombra.

Debido a que hay fruncidos (pliegues hechos al coser la tela) alrededor del cuello, las arrugas se forman radialmente hacia abajo desde el cuello. También es una blusa con mangas esponjosas llamada mangas globo. Para crear una impresión suave, las sombras en los extremos de las mangas se hacen más grandes y más ásperas.

03 2 sombras, 3 sombras

• Dibujar detalles de sombras

Combina las capas anteriores y dibuja dos sombras para aumentar el detalle. Básicamente, uso [Rellenar y mezclar], y para detalles finos uso [Acuarela oscura]. Después de dibujar 2 sombras, agrega 3 sombras profundas y oscuras para que coincidan con la forma de las arrugas.
Se recomienda que el color de sombra de la tela satinada sea un poco más saturado que el de otras telas. Puedes expresar el brillo exclusivo del satén. Sin embargo, si enfatiza demasiado el brillo, dará una impresión vulgar, así que ajuste mientras vigila el equilibrio general.

▲2 Estado donde solo se dibujan sombras

▶ Segunda sombra y tercera sombra dibujadas

Punto Arrugas en una blusa de raso

La blusa de la ilustración está hecha de una fina tela satinada. De este modo, las finas arrugas se suavizan desde el cuello hasta el pecho. Como la mano izquierda cuelga hacia abajo, agregué gruesas arrugas verticales.
Como la mano derecha está colocada en la cintura, el exceso de tela cuelga hacia abajo. Al dejar que los codos cuelguen en la parte superior, puedes crear una forma relajada.

04 Resaltado, brillo

•Añadir aspectos destacados

Recorte la capa "Superposición" (80% de opacidad) a la capa que contiene la segunda y tercera sombras y agregue luces. Utilizo principalmente [Aerógrafo (suave)] para áreas grandes como los hombros y el pecho, y uso [Rellenar y mezclar] para áreas pequeñas como alrededor de los brazos.

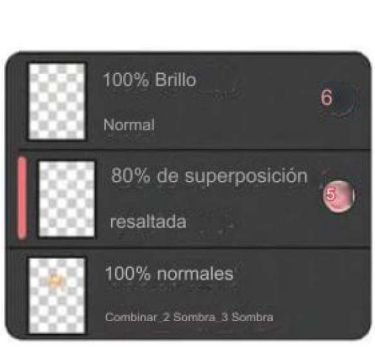
Punto

reflejos de tela satinada

Para expresar el brillo de la tela satinada, es eficaz aplicar colores brillantes en la parte superior y las superficies de las arrugas. En lugar de enfatizar el contraste entre las áreas brillantes y oscuras, puedes crear una textura satinada creando una gradación suave.

añada brillo

Agregue otra capa de "Normal" para agregar un resaltado más fuerte en la parte superior de las arrugas y crear una apariencia brillante. Utilizo principalmente [Rellenar y mezclar] y uso [Acuarela oscura 2] para el brillo alargado que aparece cerca de la parte superior de las protuberancias de las arrugas.



05 Suma, luz reflejada

agregar detalles

Nuevamente, combina las capas en las que has trabajado hasta ahora. Agregué muchas luces y brillo, así que para equilibrarlo, usé [Rellenar y mezclar] para dibujar sombras directamente en la capa combinada.

agregar luz reflejada

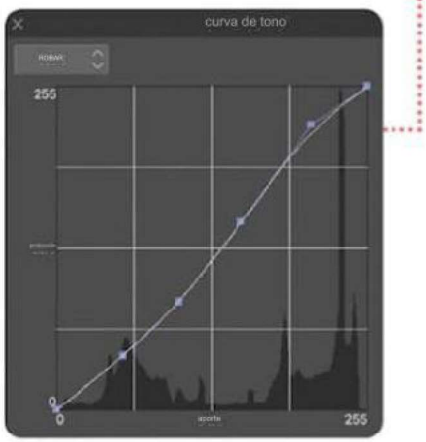
Crea una capa de "superposición" (50% de opacidad) y recórtala. Utilice [Rellenar y mezclar] para agregar luz reflejada en la parte inferior del pecho y los brazos.

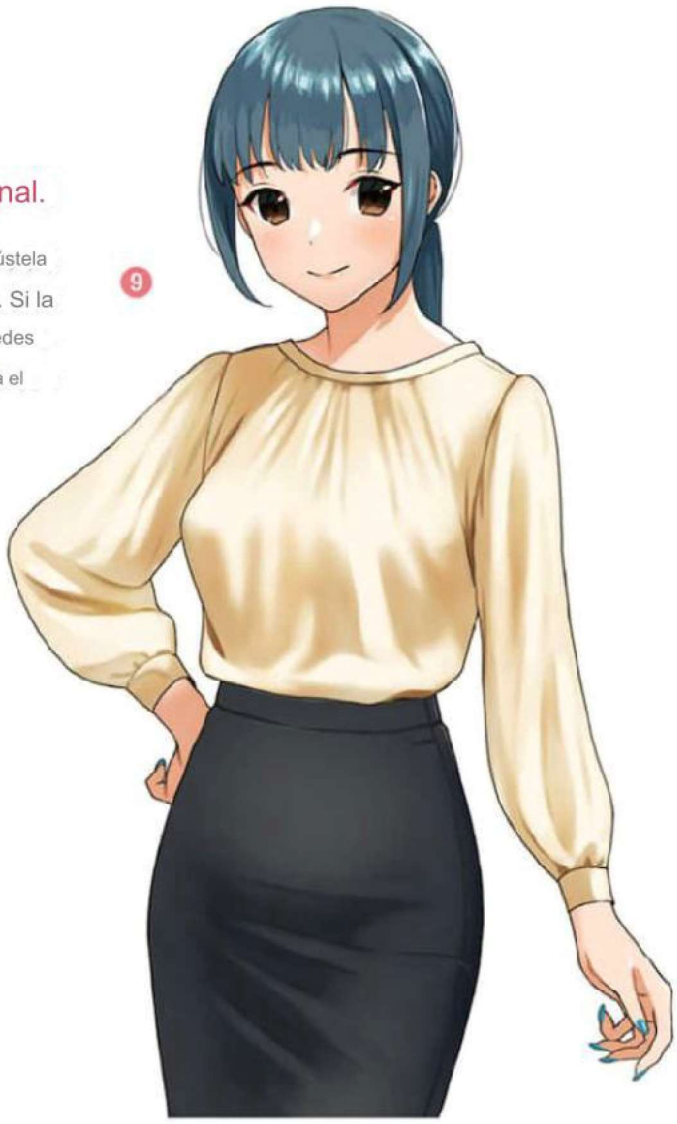
▲ Luz reflejada

06 corrección de tono

Ajusta el color con la capa de corrección tonal.

Finalmente, agregue una capa de corrección de tono (curva de tono) y ajústela como se muestra a continuación para resaltar el contraste y listo. Si la saturación es menor de lo que imaginaste cuando dibujaste el boceto, puedes aumentar la saturación agregando una capa de "superposición" y llenando toda el área con el color de la ropa.



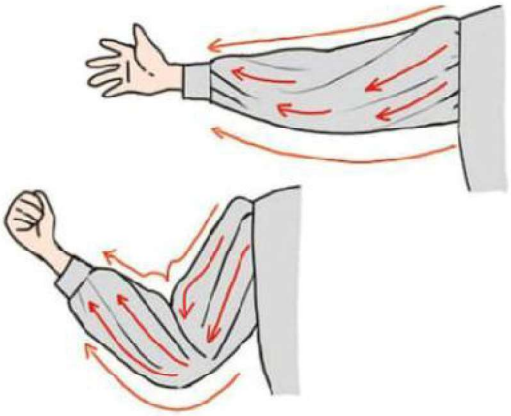


Punto Lágrimas Aki

A menudo hay una parte llamada "abertura de lágrima" en la parte posterior del cuello de una blusa. Una pieza que facilita ponerse y quitarse la ropa y que suele encontrarse en las blusas de mujer. Aunque no pude representar esto en esta ilustración con una composición frontal, al dibujar la espalda de un personaje, representar esta parte hará que se parezca más a la ropa de una mujer.

Punto manga arrugas y silueta.

Al dibujar las arrugas en las mangas de una silueta holgada, como las mangas abullonadas de la blusa del ejemplo, la clave es ser consciente de la gravedad. Por ejemplo, cuando estiras los brazos hacia los lados, la tela cerca de los codos se caerá. Cuando doble el brazo, quedará un exceso de tela en el interior de la articulación y las arrugas se estirarán hacia abajo.



Pintar un suéter (tejido de punto)

01 Dibujo rugoso, lineal, pintura base

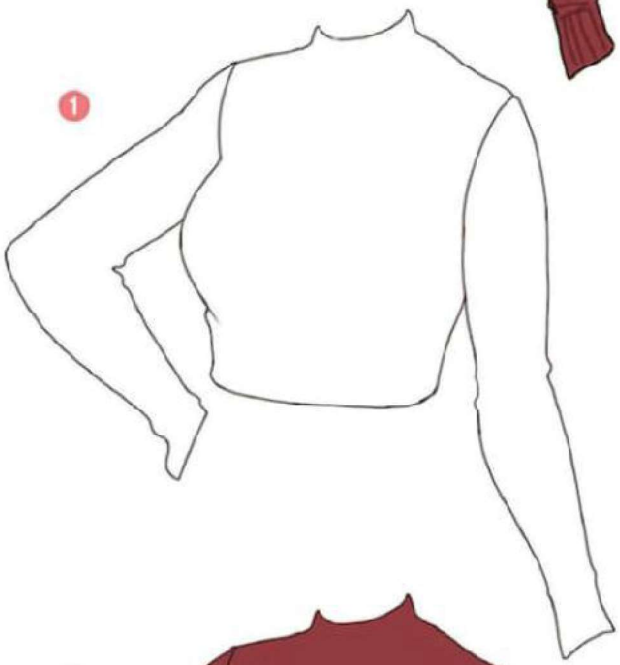
• Dibujar un boceto que coincida con el cuerpo.

Dibujaré un suéter delgado de punto canalé. Un tejido de punto con distintivas rayas verticales desiguales. Es elástico y se adapta a tu cuerpo. Primero, dibuja un boceto a lo largo de las líneas del cuerpo.

Destaca las irregularidades del cuerpo, por lo que recomendamos combinarlo con un personaje con pechos especialmente grandes. Naturalmente, puedes enfatizar las líneas de tu cuerpo.

▸ Reducir la opacidad del boceto para mostrar el cuerpo

▸ Áspero



• Dibujar líneas y pintar de base.

Dibuja un dibujo lineal con [Acuarela oscura].

Después de levantar el dibujo lineal, es hora de pintar de base. Rellene con la herramienta [Rellenar] ②. El ejemplo es un jersey de cuello alto, destinado al invierno. Al oscurecer un poco los colores, expresamos la sensación invernal.

Convirtiéndolo en escote en pico o redondo y usando colores pastel, puedes decorarlo como una prenda primaveral.

#973F45

02 1 sombra, 2 sombra

▲ Forma de arrugas de punto acanalado.

• Agregar una sombra aproximada

Cree una capa "normal" encima de la capa de pintura subyacente, recórtela y agregue aproximadamente una sombra. Utilice un color con menor saturación y brillo que el color base y utilice "Rellenar y mezclar" para pintar. Concéntrese en las 首元 articulaciones, debajo del pecho y.

• Dibujar detalles de sombras

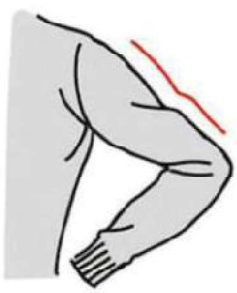
Combina todas las capas en las que has trabajado hasta ahora. Dibuja dos sombras finas usando [Rellenar y mezclar] para aumentar los detalles de las arrugas. Al mismo tiempo, dibuja las costuras de las mangas, el cuello y los hombros.

Arrugas de punto

A diferencia de las camisas, las telas suaves, como las de punto, son gruesas y tienen una excelente elasticidad. Como resultado, es menos probable que se formen arrugas y las arrugas se vuelven más gruesas.

Las arrugas se forman principalmente alrededor de las articulaciones, como las axilas y los codos, y son menos comunes alrededor de los brazos y el pecho.

▲Arrugas en las mangas de la camisa.



▲ Arrugas en mangas tejidas.

03 costillas, 3 sombras

• Pegar la textura de las costillas.

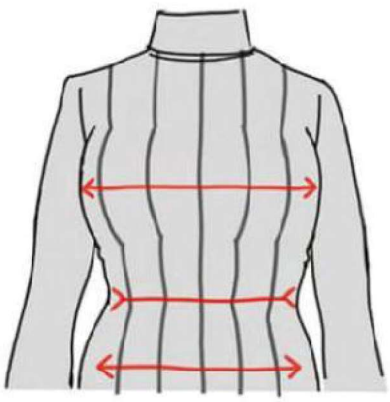
Después de fusionar todas las capas anteriores, cree una capa "multiplicada" para cada parte con la opacidad establecida en alrededor del 30%. Pegue la fina textura de rayas verticales, recórtela en la capa combinada y use la herramienta [Borrador] para borrar las pequeñas partes que sobresalen. Esto le permite crear fácilmente rayas verticales en tela acanalada.

Sin embargo, simplemente pegar la textura no hará que las rayas verticales sigan las líneas del cuerpo. Por lo tanto, use [Editar] → [Transformar] → [Transformación de malla] en el menú para transformar la textura de rayas verticales a lo largo de las líneas del cuerpo. Por eso he dividido las partes en capas.

Punto Deformación de la malla ~Cuerpo~

La parte del pecho se transforma para que las franjas verticales de las costillas se estiren horizontalmente, mientras que la parte de la cintura se transforma para que se contraigan.

Es más fácil ajustar [Deformación de la malla] en varios pasos que ajustar la forma de una sola vez. Primero, transfórmalo aproximadamente siguiendo las líneas del cuerpo, luego selecciona solo las áreas del escote y la cintura para transformarlo parcialmente.



Transformación de malla de puntos ~mangas~

De la misma manera que el cuerpo, primero transforma aproximadamente ambas mangas a lo largo de la línea desde los hombros hasta las mangas, luego transforma los detalles. Las rayas verticales en partes dobladas en ángulo recto, como el brazo derecho en el ejemplo, son difíciles de expresar simplemente cambiando la textura. Por lo tanto, prepare diferentes texturas para la parte superior de los brazos y los codos, y use un pincel para agregar líneas que complementen las áreas entre ellos.

•Cómo hacer rayas verticales en la manga izquierda

•Cómo hacer rayas verticales en la manga derecha

Dibuja sombras aún más detalladas

Nuevamente, combina todas las capas en las que has trabajado hasta ahora. Creé una nueva capa, la recorté a la capa fusionada y usé [Rellenar y mezclar] para dibujar 3 sombras oscuras en las axilas y articulaciones para darle una sensación de contraste.

▲3 Parte para agregar sombra

04 1 resaltado, 2 resaltado, luz reflejada

•Añadir aspectos destacados

Cree una nueva capa, recórtela en la capa fusionada y configúrela en "Superposición" (Opacidad 24%). Utilice [Aerógrafo (suave)] para agregar un resaltado fino a toda el área donde incide la luz. Agrega una capa "Pantalla" (18% de opacidad) y agrega dos reflejos oscuros en las áreas pico, como el pecho y los brazos, para aumentar el efecto tridimensional.

▲1 resaltado (izquierda), 2 resaltados (derecha)

•Introducir luz reflejada

Creé una capa "Pantalla" (60% de opacidad) y usé [Rellenar y mezclar] para dibujar la luz reflejada debajo del pecho y la parte inferior de los brazos. El color utilizado es el azul claro.

Para pintar reflejos y luz reflejada, utilice un pincel con la punta difuminada, como [Rellenar y mezclar] o [Aerógrafo (suave)]. Al aplicar una fina capa de color con una ligera presión del lápiz, puede expresar la textura de una tela suave.

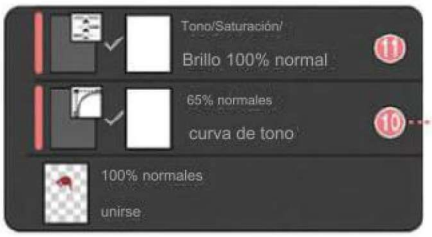
Luz reflejada
#C4E1E9

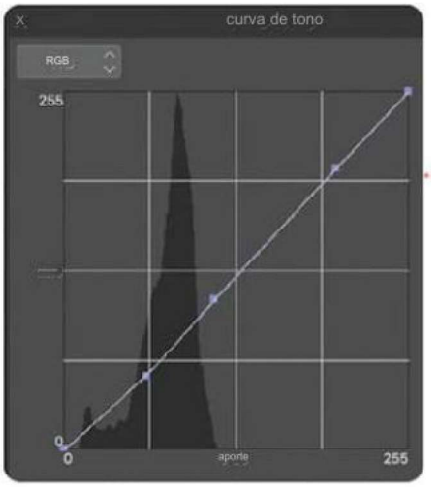
"Luz reflejada

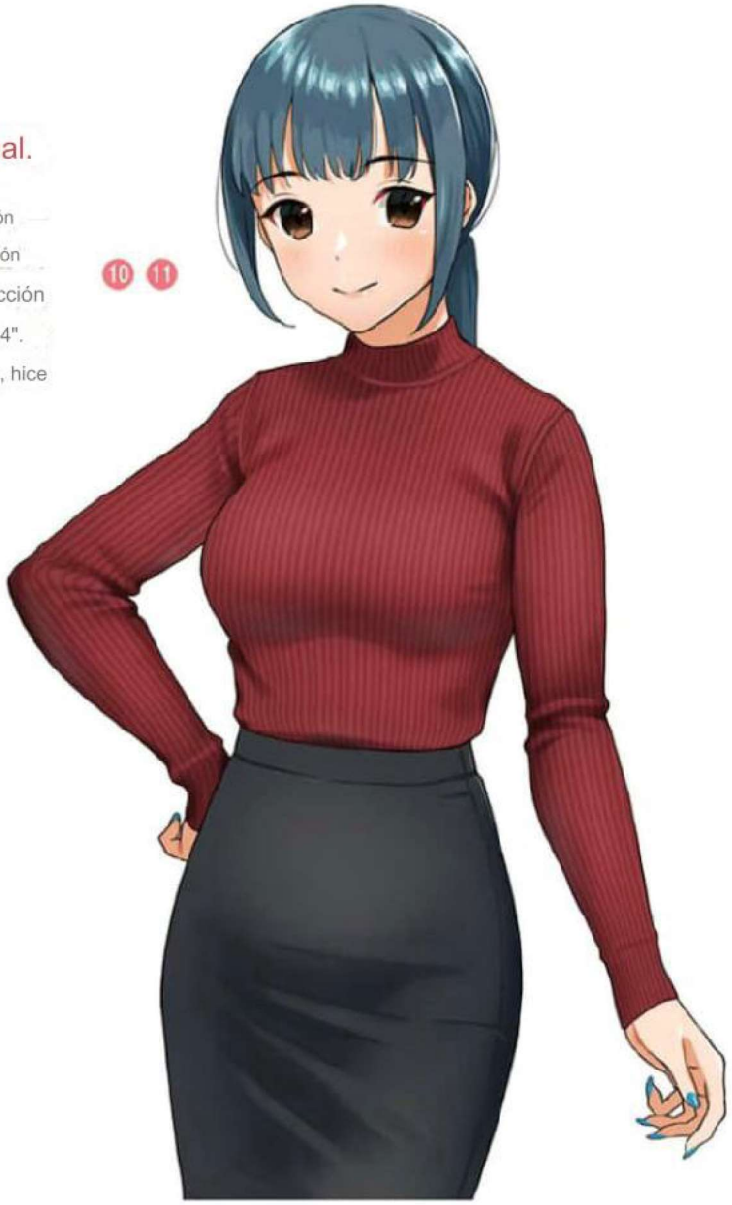
05 corrección de tono

Ajusta el color con la capa de corrección tonal.

Después de combinar todas las capas anteriores, agregue una capa de corrección de tono (curva de tono) ①. Ajusté la curva de tono como se muestra a continuación y configuré la opacidad al 65%. Además, se añadió una capa de corrección tonal (tono, saturación, brillo). Establece el tono en "-1" y la saturación en "-4". Al aumentar el contraste y disminuir la saturación para oscurecer la imagen, hice que las sombras y las luces se mezclaran.







Columna

suéter suelto

Usar un suéter holgado creará una silueta más suave, lo que te permitirá expresar la gentileza, la ternura y la holgura del personaje.

Dado que oculta la línea del cuerpo, si lo usas con un personaje glamoroso, será difícil mostrar las irregularidades y tenderá a dar una impresión de lentitud.

Al agregar arrugas, use [Paint & Blend] para crear una gradación más fuerte y difuminar las líneas del borde incluso más que en un suéter de punto acanalado. Esto crea una sensación de tejido suelto y grueso.

Pintar jeans ajustados (tejido denim)

01 bruto

• Dibujar un boceto que coincida con el cuerpo.

Primero, dibuja un boceto a lo largo de la línea del cuerpo.
Los jeans ajustados resaltan las líneas de tus piernas. Las arrugas en las articulaciones y el dobladillo se notarán, así que piensa en ellas y dibújalas en la etapa más aproximada.

02 Dibujo lineal, pintura base, sombra.

Dibujar líneas y pintar de base.

Crea un dibujo lineal usando [Acuarela oscura].
Una vez que el arte lineal esté completo, use la herramienta Rellenar para pintarlo debajo.
El color base de la tela vaquera es principalmente el azul. El azul claro tiene un look casual y es ligero y fácil de combinar con ropa de verano o primavera. Por otro lado, el azul oscuro combina bien con la moda bonita.

• Agregar una sombra aproximada

Cree capas "normales" para la pierna derecha, la pierna izquierda y la cintura, y use [Rellenar y mezclar] para agregar sombras con un azul más oscuro que el color 3 4 5.
Si crea una máscara de capa (⇒p.24) para cada una de las patas derecha e izquierda, será más fácil agregar sombras para que no se mezclen entre sí.

03 Decoloración, arrugas, bolsillos, costuras.

decoloración expresa

Los muslos y las rodillas se volverán abrasivos y se desvanecerán con el uso. Al agregar una textura descolorida, puedes crear una sensación de la vida del personaje.

Combine todo excepto la capa de arte lineal, cree una capa "normal" y use [Rellenar y mezclar] para rellenar las áreas descoloridas usando un color más claro que la base.

dibujar arrugas

Combina todas las capas en las que has trabajado hasta ahora. Utilice [Acuarela oscura 2] para dibujar arrugas directamente sobre la capa combinada.

Punto

arrugas en jeans ajustados

Los jeans ajustados son ajustados en las piernas, por lo que no se arrugan tanto verticalmente. Además, las arrugas se concentran principalmente en las articulaciones.

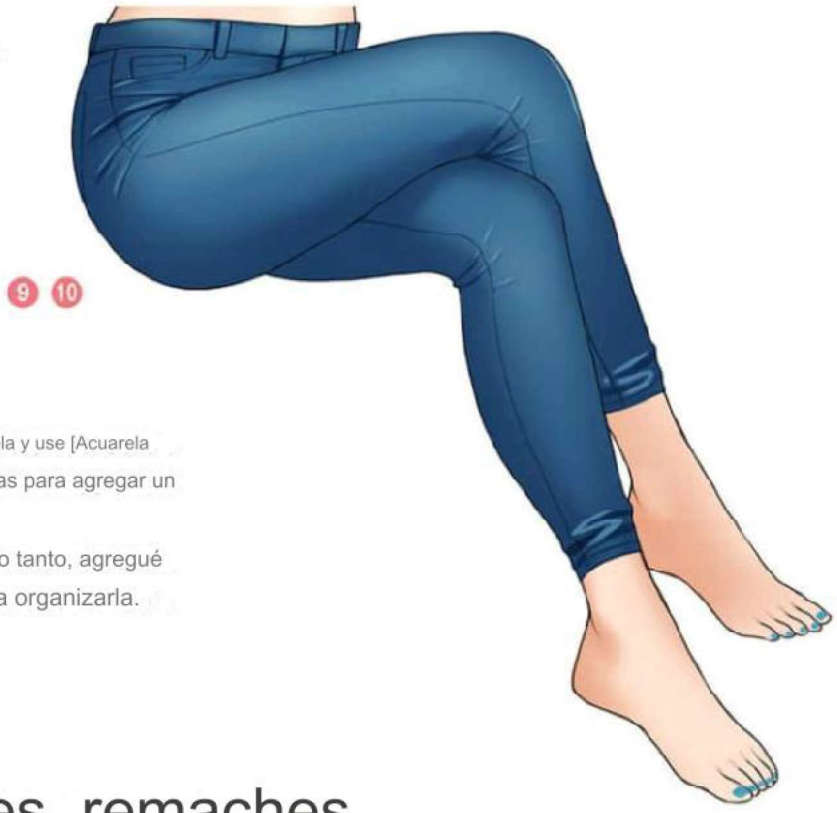
Dibujar bolsillos y costuras.

Agrega una capa "Multiplicar" (54% de opacidad) y dibuja los bolsillos y las costuras con [Acuarela oscura].

Al trazar una línea con un color azulado oscuro, se mimetiza sin flotar.

•Vaqueros ajustados costura de

04 1 Lo más destacado

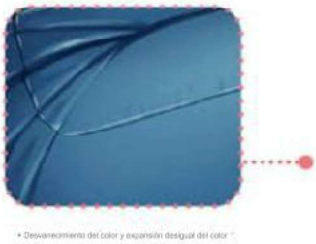


◎Agregar reflejos a las arrugas

Combina las capas nuevamente. Cree una capa "Normal", recórtela y use [Acuarela oscura 2] para agregar reflejos a los vértices de las arrugas para agregar un efecto tridimensional ①.

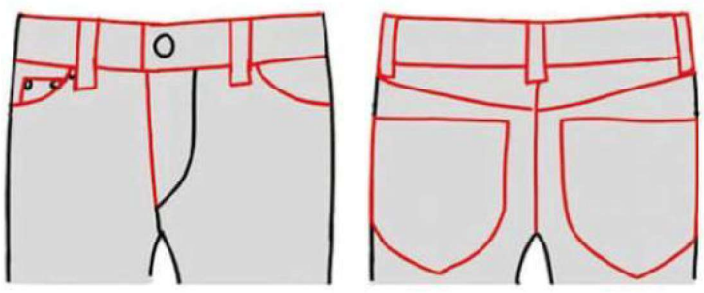
Agregar reflejos lo hizo parecer un poco extraño. Por lo tanto, agregué una sombra directamente a la capa combinada para organizarla.

05 Textura, botones, remaches.



• Agregar decoloración a los bordes.

Crea una capa "Normal" (opacidad 29%) y agrega un color desigual a los bordes de la tela ①. Los bordes de la tela de mezclilla se rozarán entre sí, lo que provocará que el color se desvanezca. Cree una capa "Normal" (62% de opacidad) y recórtela para expresar el color descolorido con un color azul claro cercano al blanco. Utilice [Rellenar y mezclar].

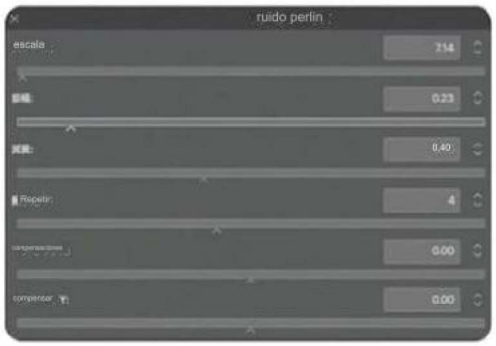


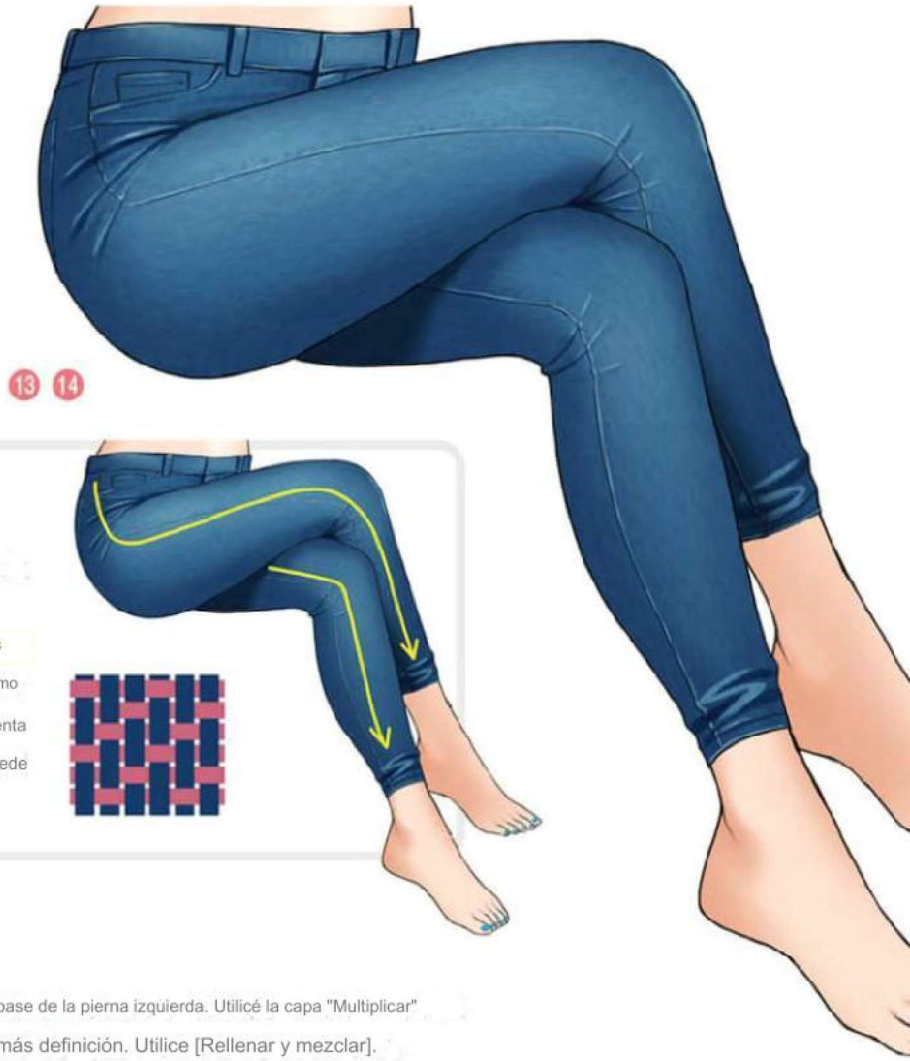
✦Diagrama de jeans vistos por delante y por detrás.
La línea roja es la frontera.

•Agregar textura con ruido

A continuación, utilizaremos el ruido para expresar la textura única de la tela vaquera.

Configure [Filtro] → [Dibujar] → [Ruido de Berlín] en el menú como se muestra a continuación, cree ruido y recórtelo en la capa combinada. Establezca el modo de fusión en "Superposición" y ajuste la opacidad para fusionar. Esta vez lo puse en 82%. Utilice las [Yemas de los dedos] de la herramienta [Mezcla de colores] para estirar el ruido creado a lo largo de la línea de la pierna para expresar la textura de las fibras.





13 14

Punto Dirección de la fibra

La tela vaquera se fabrica mediante un método de tejido llamado sarga, en el que cada tres hilos de urdimbre se entrelazan con un hilo de trama. La superficie de la tela tiene una gran proporción de hilos de urdimbre y las intersecciones de los hilos de trama aparecen como líneas diagonales. Al utilizar la [punta del dedo] de la herramienta [Combinación de colores] a lo largo de la línea de la pierna, puede expresar fácilmente la textura natural de las fibras de mezclilla.

• Agregar una sombra

Dibuja una sombra que cae desde la pierna derecha cruzada en la base de la pierna izquierda. Utilicé la capa "Multiplicar" (60% de opacidad) para agregar sombras oscuras y darle más definición. Utilice [Rellenar y mezclar].

•Dibujar botones y remaches.

Fusione todas las capas de trabajo nuevamente. Agrega dos capas "normales" ①① y dibuja los botones y remaches usando [acuarela oscura]. Al agregar claramente blanco a los reflejos, puedes expresar la textura del metal.

Base: Botones y remaches
#A68F64

15 16

06 2 Destacados, luz reflejada

Añade reflejos y luz reflejada

Combina todas las capas en las que has trabajado hasta ahora. El contraste parecía débil, así que recorté la capa de "superposición" (34% de opacidad) y agregué brillo usando [Aerógrafo (suave)] y [Rellenar y mezclar].

Agrega una capa "Normal" (opacidad 27%) y usa [Rellenar y mezclar] para agregar luz reflejada cerca de las nalgas y las pantorrillas.

Luz reflejada
#B9EAF2

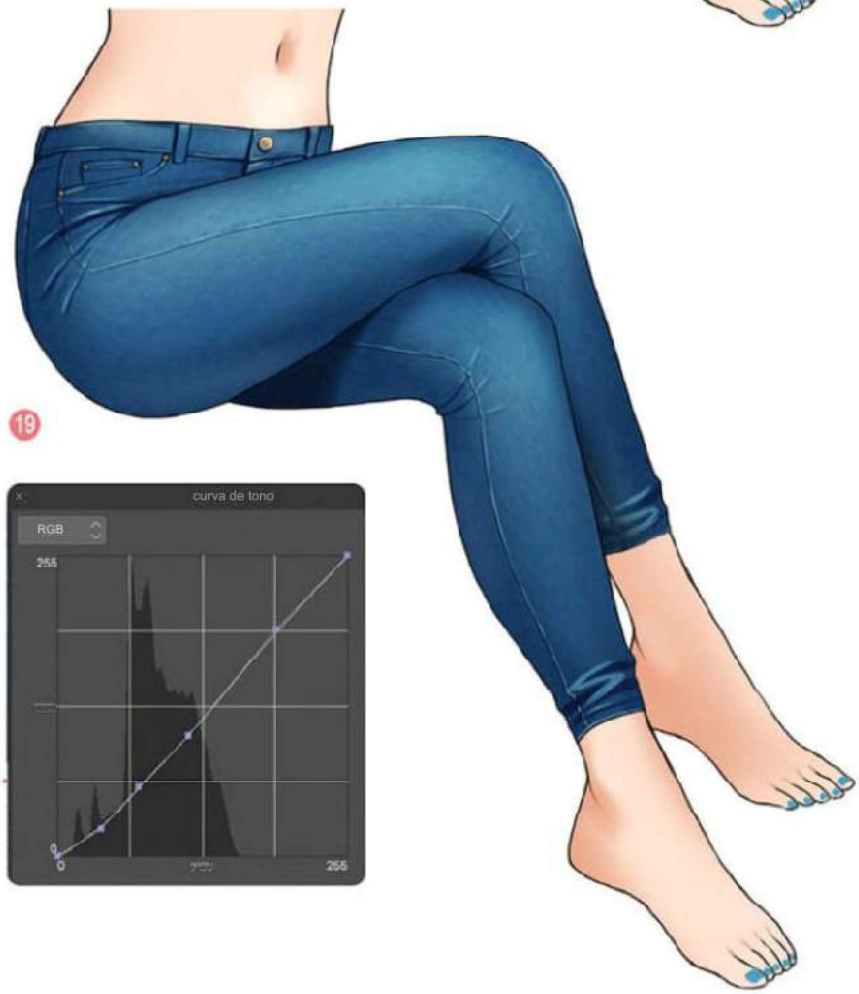
07 corrección de tono

Ajusta el tono del color con la capa de corrección de tono.

Después de combinar todas las capas de trabajo nuevamente, agregue una capa de corrección de tono (curva de tono) y ajuste el tono del color.

Las áreas oscuras son más oscuras, las áreas brillantes son moderadas.

<Brillo... Apunte a una nitidez que haga que la ilustración se vea bien. Una vez que observe todo y encuentre el valor que crea que es el correcto, habrá terminado. Esta vez, hice los ajustes como se muestra en la imagen de la derecha y configuré la opacidad al 63%.



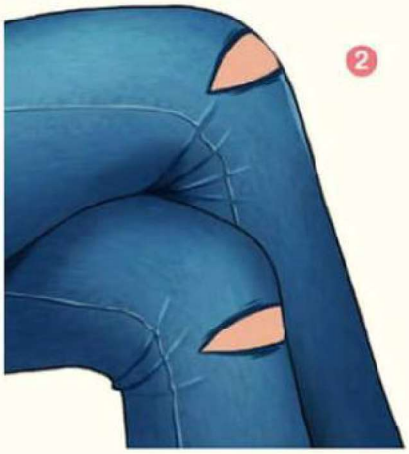
Columna

Expresión de jeans dañados

A continuación se muestra un ejemplo de cómo agregar desgaste a unos jeans ajustados terminados.

Cree una capa "normal" sobre la capa combinada, recórtela y agregue color de piel a las áreas donde desea agregar daño usando [Acuarela oscura]. Para resaltar los hilos deshilachados dibujados al final, pinta con un color ligeramente más oscuro que el tono de piel del personaje.

A continuación, dibuja la sombra de los jeans para expresar el grosor de la tela. Agrega una capa "Normal" y usa [Acuarela Oscura] para rodear la piel con un color ligeramente más oscuro que el azul de la mezclilla.



Agrega una capa "Normal" y usa [Acuarela oscura] para agregar hilos blancos deshilachados.

En la zona dañada se han cortado los hilos de urdimbre y los hilos de trama están deshilachados. Por tanto, trazando una línea horizontal a lo largo de la rodilla, crearemos un hilo deshilachado.

Aplicar medias (60 deniers)

01 áspero

- Dibujar un boceto que coincida con el cuerpo.

Primero, dibuja un boceto. Las mallas y medias se ajustan firmemente a tus piernas. Dibuja a lo largo del contorno de la pierna base. En la etapa preliminar, dibuja sombras y luces (áreas transparentes) para obtener una sensación de tridimensionalidad. Al hacer esto, estarás menos confundido al colorear.

02 Dibujo lineal, capa base

1 2

Base
#414141

- Dibujar líneas y pintar de base.

Las medias son un material transparente. Al colorear las piernas del cuerpo desnudo (en la foto de la derecha) de antemano y colocar las medias sobre ellas, será más fácil expresar el color transparente de la piel. Aunque lleva algo de tiempo, dibujar con este procedimiento tiene la ventaja de facilitar la creación de diferencias de denier (⇒p.60). Agregue una capa "Multiplicar" sobre la capa del cuerpo y dibuje el arte lineal con [Acuarela oscura].

Después de levantar el dibujo lineal, es hora de pintar de base. Utilice la herramienta Relleno para rellenarlo con un color gris oscuro. Esta vez pintaré imaginando unos 60 deniers. La opacidad de la capa base se redujo a alrededor del 90% para expresar una piel transparente.

*Negador

Unidad que expresa el grosor (peso) del hilo utilizado para tejer medias. Cuanto mayor sea el número, más grueso será el hilo, lo que hará que las medias sean más gruesas. Consulte la página 60 para obtener más detalles.

03 Sombreado de fibras, sombras y zonas reforzadas.

3-5

Expresando el sombreado de las fibras.

Superponga la capa recortada sobre la capa base y trabaje sobre ella. El tono de las medias cambia a medida que las fibras se expanden y contraen. Utilice [Rellenar y mezclar] para dibujar el sombreado. 3 4 5。

Será más fácil pintar la pierna derecha y la pierna izquierda creando una máscara de capa para cada pierna.

Punto El tono de las fibras de las medias.

La sección transversal de la pierna tiene forma casi ovalada. Si miras tus piernas con mallas de frente, los espacios entre las fibras aparecerán más estrechos hacia los lados debido al efecto Baño. Debido a que las fibras parecen superponerse, el color será más oscuro en los lados que en el frente. Además, hay finas irregularidades en los muslos, las rodillas, las pantorrillas y los tobillos, por lo que creamos sombras para combinarlas.

Añade sombras y pinta áreas reforzadas.

Agregué una sombra en la parte donde se cruzan las piernas.
El área de la cintura (área de la cintura), la base de las piernas (área de lan guard) y el área de la costura de los dedos de los pies (área de los dedos) están cubiertas con goma y fibras superpuestas, así que pintelas de un color oscuro. Estoy usando [acuarela oscura].

6 7

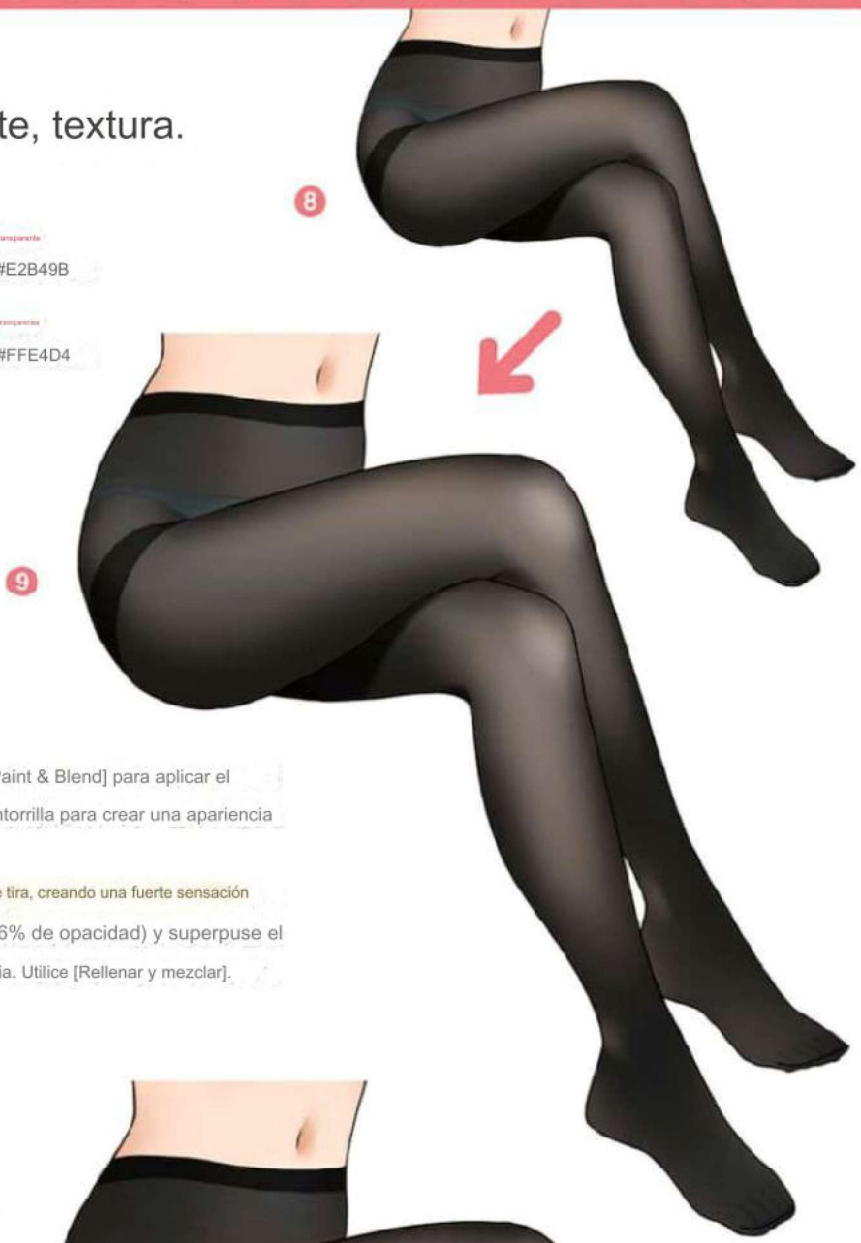
Parte de refuerzo
#1C1A18

《Parte reforzada

04 Piel transparente, textura.

Piel transparente
#E2B49B

rodillas transparentes
#FFE4D4



Expresando piel transparente

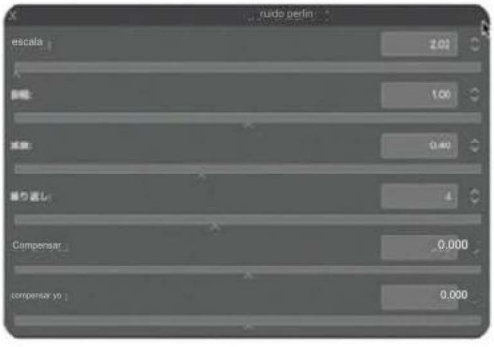
Crea una capa "Trama" (40% de opacidad). Utilice [Paint & Blend] para aplicar el color de la piel desde el muslo hasta el área de la pantorrilla para crear una apariencia transparente.

Cuando cruzas las piernas, el área alrededor de las rodillas se tira, creando una fuerte sensación de transparencia. Agregué una capa "Pantalla" (56% de opacidad) y superpuse el color de la piel en las rodillas para crear esta transparencia. Utilice [Rellenar y mezclar].

•Agregar textura de fibra

Cree ruido desde el menú [Filtro] → [Dibujar] → [Ruido Perlin] ①. Los ajustes de [Ruido Perlin] se muestran a continuación.

Establece el modo de fusión en "Multiplicar" y ajusta la opacidad al 44%. Usando la [Yema del dedo] de la herramienta [Mezcla de colores], puedes crear la textura de las medias estirándose horizontalmente estirando el ruido como se muestra en la línea amarilla en la imagen inferior derecha.



05 Destacados, luz reflejada

destacar
#ECDED7

Luz reflejada
#CCE7EC

11 12

agregar aspectos destacados

Cree una capa de "pantalla" (11% de opacidad), dibuje un color brillante en la parte superior de la pierna y use [Borrador (suave)] para ajustar la forma. Aplique mechas más estrechas en los muslos y las pantorrillas, y mechas más anchas en las rodillas, que tienen una gran área plana.

Cuando se coloca sobre él, la forma de las piernas se puede expresar de manera realista.

Resaltado (rojo), luz reflejada (amarillo)

•Introducir luz reflejada

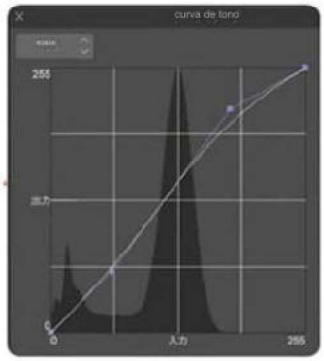
Agrega una capa "Pantalla" (30% de opacidad) y usa [Rellenar y mezclar] para agregar luz reflejada a las nalgas, pantorrillas y talones.

06 corrección de tono

Ajusta el tono del color con la capa de corrección de tono.

Agregue una capa de corrección de tono (curva de tono) ①. Ajuste como se muestra a la derecha. Además, agregue una capa de corrección tonal (tono, saturación, brillo) y establezca la saturación en "-5". Ajusta la densidad de las medias y listo.

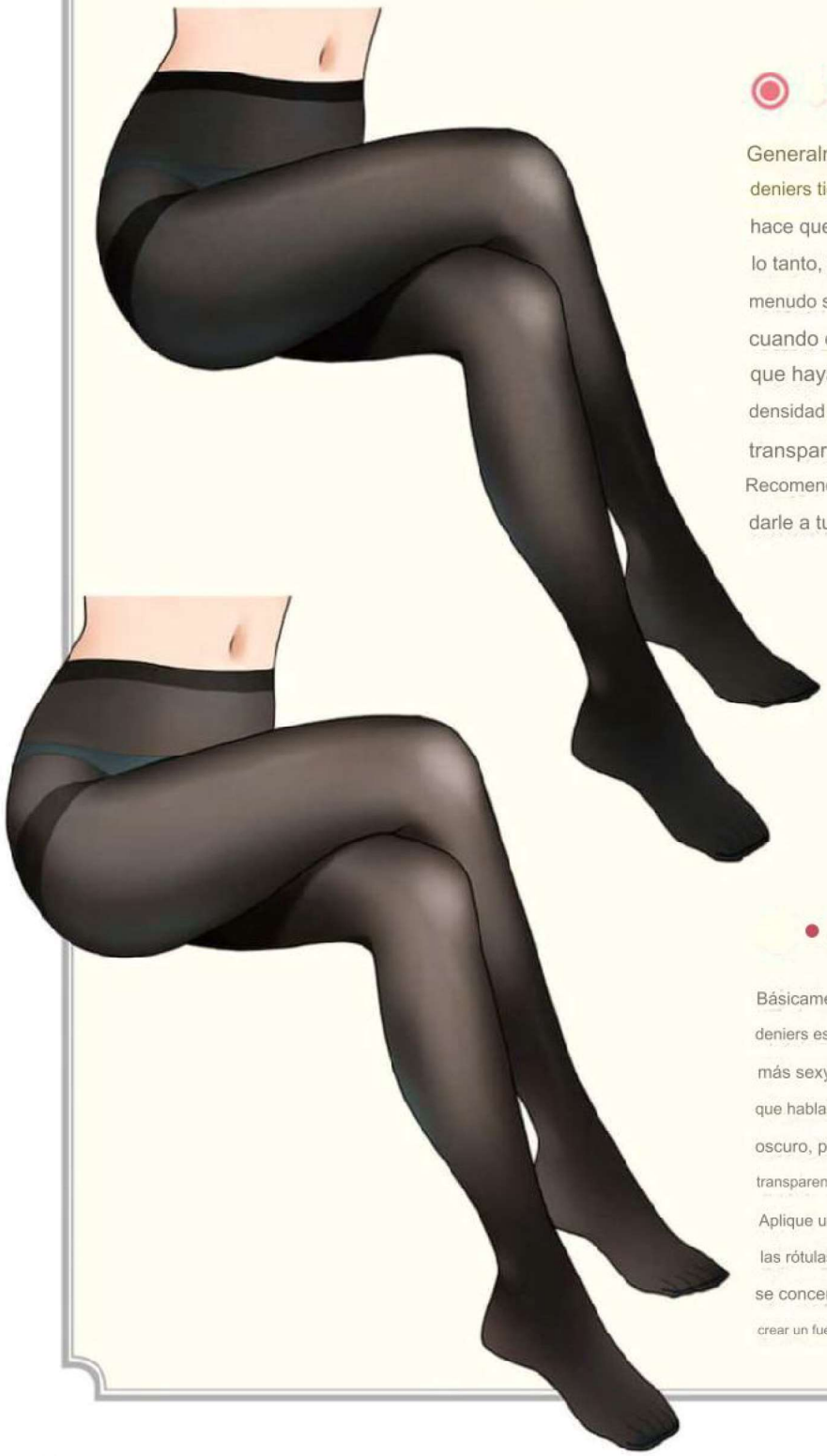
13 14



Columna

Diferencia en denier

El denier es una unidad que mide el grosor de las fibras utilizadas para tejer medias. Cuanto mayor sea este número, más gruesas serán las medias (de color más oscuro y menos transparentes). En esta columna, presentaremos medias con números de denier típicos, explicaremos las diferencias en lo que pueden expresar y explicaremos cosas a tener en cuenta al dibujar. Cada ejemplo se creó ajustando la opacidad de algunas capas y agregando una capa de corrección de tono basada en los ejemplos explicados hasta ahora. El archivo CLIP de ejemplo en esta página también se incluye como un bono para este libro (⇒p.142). Consulte el archivo para conocer configuraciones específicas.



60 deniers

Generalmente, se dice que las medias de 40 a 60 deniers tienen la cantidad justa de transparencia, lo que hace que tus piernas luzcan esbeltas y hermosas. Por lo tanto, cuando se usan medias con fines de moda, a menudo se elige este color oscuro. Por la misma razón, cuando dibujo medias en las ilustraciones, a menos que haya una razón especial, suelo utilizar una densidad de 40 a 60 deniers. El de 60 deniers es menos transparente, por lo que tiende a ser menos sexy. Recomendado para situaciones formales o cuando quieras darle a tu personaje una impresión elegante y seria.

40 deniers

Básicamente, es lo mismo que el de 60 deniers, pero el de 40 deniers es más transparente, por lo que tiende a dar una impresión más sexy. Sin embargo, en comparación con el 25 denier, del que hablaremos más adelante, tiene un cierto grado de color más oscuro, por lo que es más elegante. Personalmente, la transparencia de esta delgadez me parece la más difícil de expresar. Aplique un tono de piel fuerte en las áreas que sobresalen, como las rótulas, y aplique un negro fuerte en las áreas oscuras donde se concentran las fibras, como alrededor de los tobillos, para crear un fuerte contraste.

• 110 deniers

Son medias bastante gruesas. La piel casi no es transparente, dejando una textura ligeramente transparente sólo en las puntas de las protuberancias como las rótulas.

Con este grosor, son más útiles como ropa de invierno que para fines de moda. Si es invierno o quieres demostrar que estás en un lugar frío, te recomendamos usar estas mallas. Por supuesto, si utilizas este denier al representar las temporadas de primavera o verano, parecerá fuera de lugar.

El negro es fuerte y tiende a parecer un poco poco sofisticado, así que tenga cuidado de no darle una impresión pesada con elementos sutiles y transparentes.

• 25 deniers

Los estándares varían según el fabricante, pero en términos generales, las medias que tienen menos de 30 deniers se denominan "medias".

Es bastante delgado y tiene una fuerte sensación de transparencia, y enfatiza la apariencia tridimensional de las piernas, lo que lo convierte en una fuerte declaración de sensualidad.

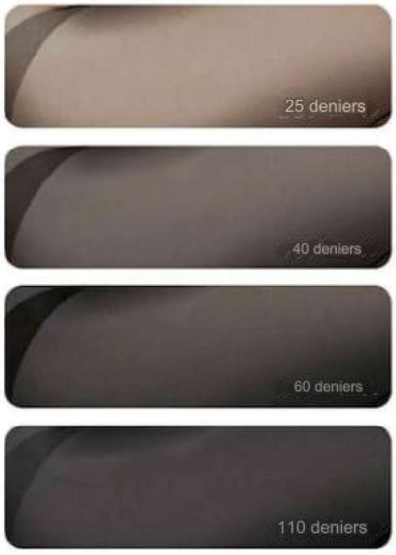
Perfecto si quieres expresar una hermana mayor sexy.

Por otro lado, puede resultar complicado combinarlo con prendas formales como uniformes.

No tiene mucha protección contra el frío, por lo que, a diferencia del 110 denier, parece poco natural cuando se combina con situaciones de frío.

Punto

Comparación de tonos por denier.

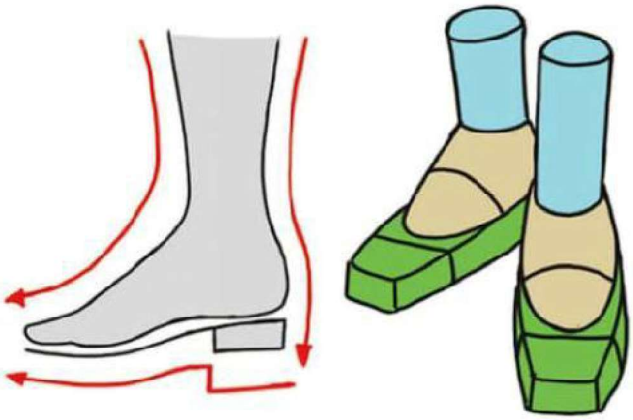


Mocasines de pintura (tejido de cuero)

01 bruto

Dibuja un boceto teniendo en cuenta la estructura del pie.

Dibuja un boceto, teniendo en cuenta la forma del pie. El pie se compone aproximadamente de tres partes: el tobillo (azul claro), la parte superior del pie (amarillo) y los dedos (verde). La parte superior del pie tiene una curva en forma de galón y este bulto se vuelve más plano a medida que se acerca a los dedos.



02 Dibujo lineal, capa base

1 2

• Dibuja un dibujo lineal

Usando el borrador como base, cree un dibujo lineal usando [acuarela oscura]. Si decide la forma con demasiada precisión al principio, será difícil realizar ajustes más adelante. Sobre todo si los zapatos tienen muchos detalles. Por lo tanto, crearé un dibujo lineal simple.

• Aplicar capa base

Separe capas para cada parte (piel, calcetines, mocasines, suelas) y use la herramienta [Rellenar] para rellenarlas (2) (En el ejemplo, la piel también tiene el color que combina con los zapatos, pero el propósito de este capítulo es (Lo omití de la explicación porque estaría fuera de tema). El color de los mocasines es marrón. La suela del zapato está hecha de un material diferente, así que rellénala de color negro.

Base: mocasín #724241

Base: Suela #372F31

Base: Calcetines #424748

03 1 sombra, 1 resaltado, adición

• Agregar sombras y luces ásperas

Cree una capa "normal" encima de cada capa base y recórtela. Agregue aproximadamente una sombra usando [Rellenar y mezclar].

Luego, use [Rellenar y mezclar] para agregar un color más brillante como primer resaltado.

Por ahora, no nos importan los detalles. Al dibujar sombras y luces para crear un efecto tridimensional, la imagen general se solidifica gradualmente.

agregar detalles

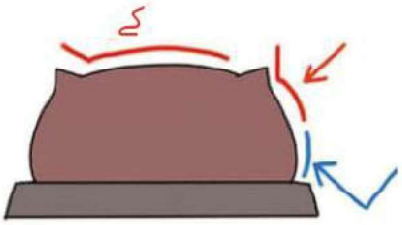
Combina todas las capas en las que has trabajado hasta ahora.

Primero, dibuja las costillas (rayas verticales) del calcetín usando la capa "Normal" (33% de opacidad). Apila la capa "Multiplicar" (34% de opacidad) y rellénala toda con azul oscuro. Dibuja los detalles del zapato de cuero con la capa "Normal"78.

Forma de mocasín en punta

La zona de los dedos de los mocasines es especialmente irregular. Sea consciente de la ubicación de la fuente de luz y distinga cuidadosamente entre las áreas que estarán expuestas a la luz y las áreas que estarán en la sombra.

▸ Esquema de mocasines vistos de frente. El rojo representa la luz de la fuente de luz y el azul representa la luz reflejada (luz ambiental).



04 2~5 reflejos, costuras, luz reflejada

•Añadir aspectos destacados

Combina todas las capas nuevamente. Recorte la capa "Superposición" (51% de opacidad) y agregue 2 luces usando [Rellenar y mezclar]. Después de esto, agregue reflejos para resaltar el brillo de la tela de cuero.

Seguiré poniéndolos en capas.

•2 aspectos destacados

Añade reflejos fuertes

La zona correspondiente a la parte superior del pie tiene un fuerte realce. Por lo tanto, agregué una capa "Trama" (85% de opacidad) y dibujé 3 luces en colores brillantes para enfatizar el efecto tridimensional ①. Utilice [Rellenar y mezclar].

•3 aspectos destacados

•Dibujar las costuras

Agrega las costuras ①. Tenga cuidado de no dibujar esta costura como una simple línea de puntos. Para representar cómo el hilo se clava en el cuero, la línea del hilo se curva en forma de "él". Después de dibujar las costuras, dibuja 4 reflejos en las protuberancias y bordes del cuero usando [acuarela oscura].

▲Costuras

▲4 aspectos destacados

• Agregue luz reflejada y reflejos más fuertes

Dibuja la luz reflejada en el costado del zapato. Superponga la capa de "pantalla" recortada y use [Rellenar y mezclar]. Esta luz reflejada se dibuja en azul claro para diferenciarla de la fuente de luz y la opacidad se ajusta para que parezca natural (en esta ilustración, la configuré en 39%).

Después de eso, usa blanco para dibujar 5 reflejos aún más fuertes.

▲ Luz reflejada (izquierda), 5 luces (derecha)

Puntos destacados de la tela de cuero.

La tela de cuero tiene una superficie lisa y refleja bien la luz. Por lo tanto, a diferencia de los tejidos a base de tela, produce reflejos fuertes. Sin embargo, si las luces son demasiado nítidas, terminarán con una textura similar al esmalte (p.67). Por lo tanto, utilice un pincel con una punta ligeramente redondeada como [Rellenar y mezclar] para crear una ligera gradación en el borde.

Forma y reflejos del pie puntiagudo.

Como se explica en Rough (⇒p.62), el ángulo y la forma del bulto difieren entre el empeine y los dedos del pie. Para la parte superior del pie, agregue un resaltado fuerte en un extremo (en el ejemplo, el lado derecho con la fuente de luz) para expresar su bulto. Para el área de los dedos, agregue un resaltado fino que se extienda horizontalmente para crear una apariencia plana.

05 Adición 2

15~17

Añadir más detalles

Fusiona todas las capas. Mire la imagen completa y agregue cualquier área que le preocupe, como las arrugas ①. Como el dedo gordo del pie izquierdo carecía un poco de bulto, ajusté la forma de la parte del dedo usando [Editar] → [Transformar] → [Transformación de malla] en el menú. Apile las capas "Multiplicar" (91% de opacidad) y agregue sombras a toda la superficie en marrón oscuro para resaltar la profundidad del cuero ①.

• Añade reflejos y dibuja arrugas en los calcetines.

Utilice [Paint & Blend] para agregar reflejos a sus talones, calcetines y piel ①①. Utilicé una capa "superpuesta" para los talones y los calcetines, y una capa "normal" (74% de opacidad) para la piel. También dibujo arrugas en los calcetines usando la capa "normal".

18 19

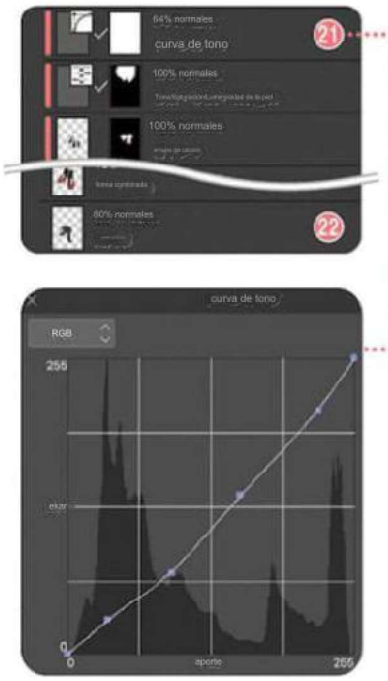
20

06 corrección de tono

Ajusta el tono del color con la capa de corrección de tono.

Cree una capa de corrección de tono (curva de tono) para ajustar la ilustración. La curva de tono se ajustó como se muestra a continuación.

Crea una capa "Normal" (80% de opacidad) en la parte inferior, agrega una sombra en los pies y listo.



Columna

bombas esmaltadas

A diferencia del cuero, el tejido esmaltado utilizado para los zapatos de tacón, etc. tiene una superficie uniforme. refleja bien la luz. Como resultado, las mechas nítidas brillan y dan una fuerte impresión. Sería una buena idea agregar luces usando [Acuarela oscura] o [Acuarela oscura 2], que tienen límites claros.

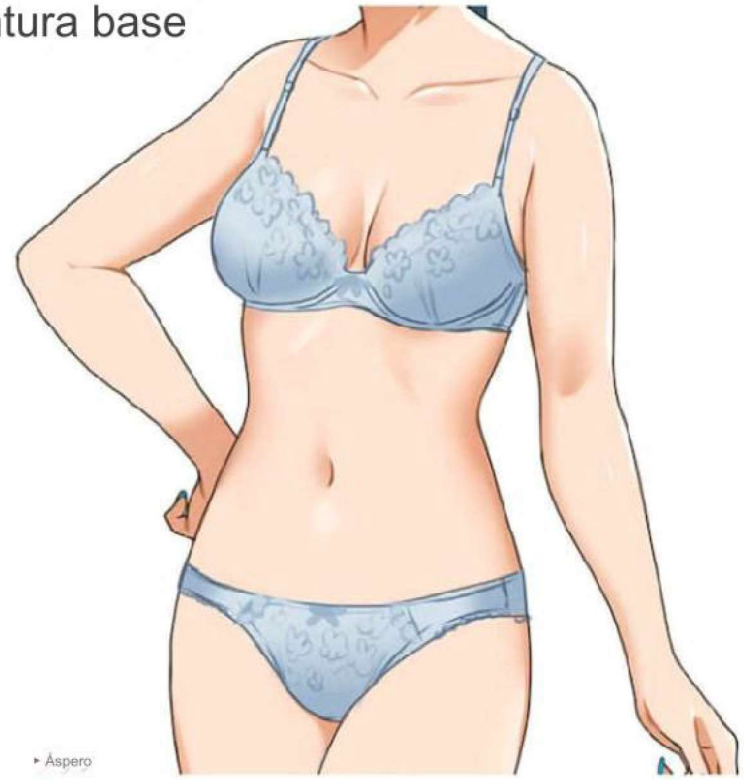
Por otro lado, como con los mocasines explicados hasta ahora, puedes crear zapatos de tacón de cuero agregando reflejos con un contorno difuminado usando [Paint & Blend]. Esto da una impresión más suave en comparación con las bombas esmaltadas.

Pintar ropa interior (tela de encaje)

01 Dibujo rugoso, lineal, pintura base

Dibuja un boceto según el cuerpo.

Primero, dibuja un boceto a lo largo de las líneas del cuerpo para solidificar tu imagen. Esta vez llevo ropa interior con bordados florales.

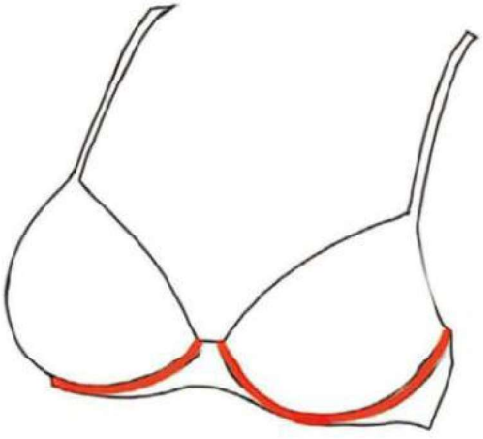


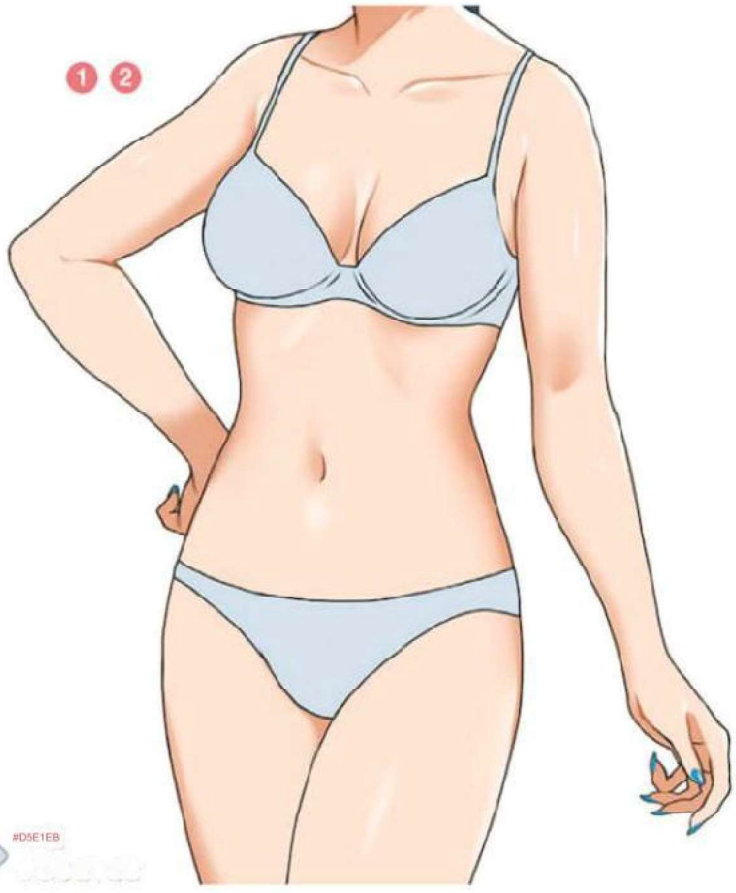
▸ Áspero

Dibujar líneas y pintar de base.

Dibuja un dibujo lineal con [Acuarela oscura]. Los detalles como el bordado se dibujarán más adelante, así que los dibujaré aproximadamente como una silueta. Puedes hacer que el sostén parezca más realista dibujando la parte de alambre (ver más abajo).

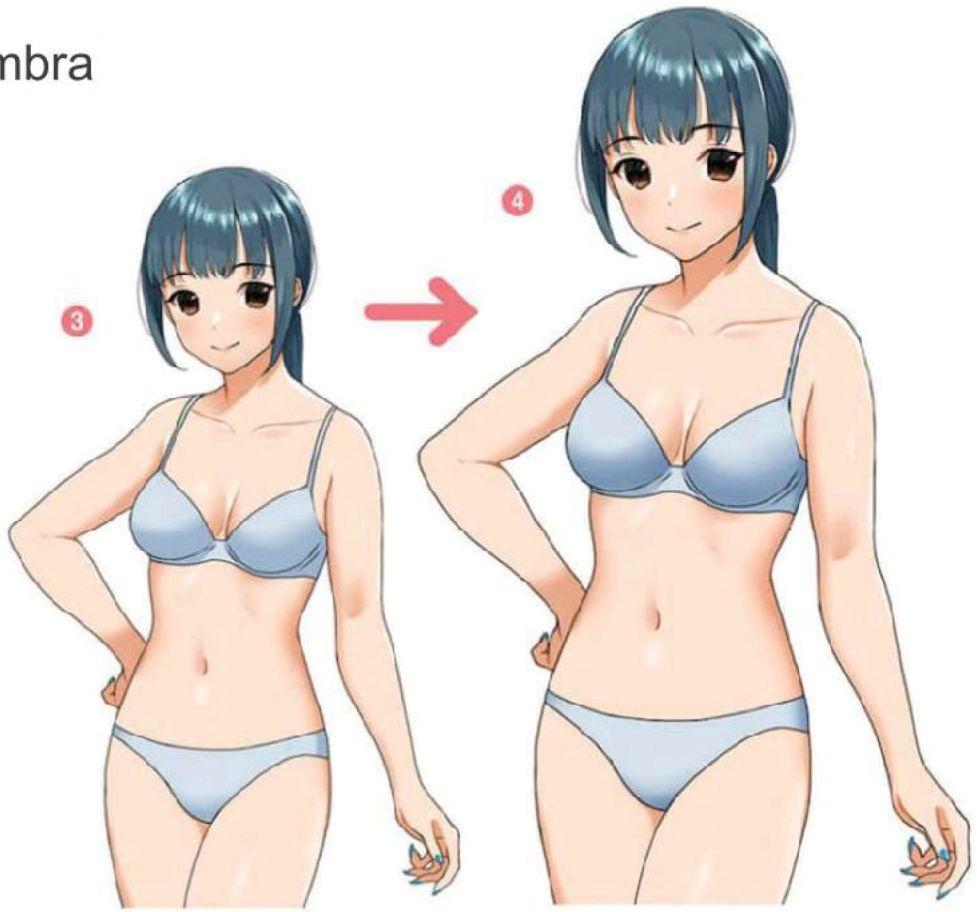
Después de levantar el dibujo lineal, es hora de pintar de base. Rellene con la herramienta [Rellenar]. Esta vez usaré ropa interior celeste. Tiene una impresión refrescante, limpia y ordenada.





#D5E1EB

02 1 sombra, 2 sombra



agrega una sombra

Crea dos capas "normales" y recórtalas a la capa de capa base. Primero, dibuja una sombra en azul claro, luego dibuja dos sombras en azul oscuro. Ambos usan [Rellenar y mezclar]. Al utilizar dos tipos de azul para crear una gradación en las sombras, se crea un efecto tridimensional.

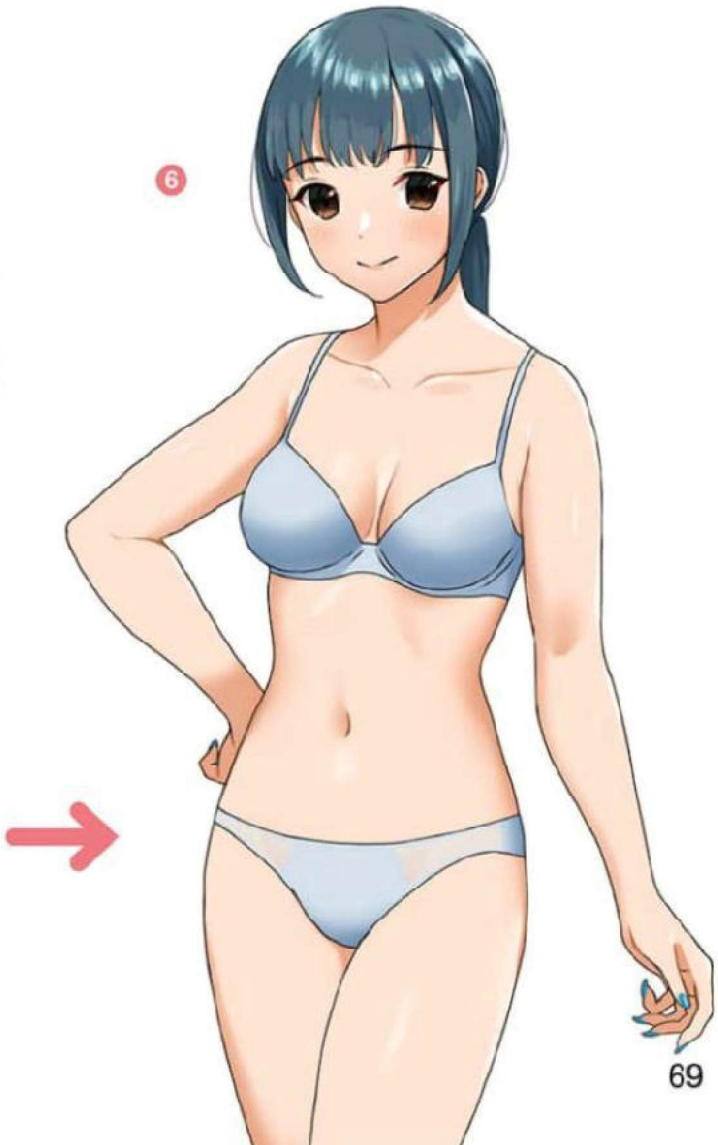
1 sombra #A0B7CF

2 sombra #769285

03 Transparencia

Dibuja la parte transparente de los pantalones cortos.

Combina todas las capas en las que has trabajado hasta ahora y usa la herramienta [Borrador] para recortar la parte de los pantalones cortos que quieres que sea transparente. Crea una capa "normal" (50% de opacidad) debajo de la capa fusionada. Rellena la parte ahuecada con el mismo color que la base para crear una sensación de transparencia.



04 Malla, bordado de encaje.

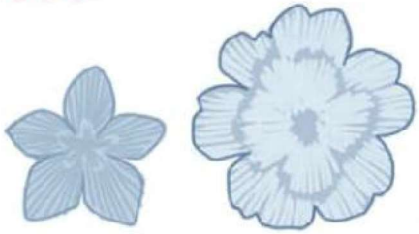
◆Textura de la malla creada

• Pegar textura de malla

Crea una textura para la malla dibujando una malla de líneas finas con Acuarela Oscura. Coloque esta textura en el área de la copa del sujetador, recórtela en una capa fusionada y establezca la opacidad al 60%. Para las partes transparentes de los pantalones cortos, crea una capa con una textura pegada debajo de la capa combinada.

• Dibujar en el bordado.

Primero, dibuja la flor usando [acuarela oscura] y dibuja líneas que irradian desde el centro de la flor. Estas líneas crean la textura del hilo de bordar. Como usar un solo tipo de estampado tiende a resultar monótono, en esta ocasión preparamos dos tipos de flores. Divide la carpeta en tres partes: pecho izquierdo, pecho derecho y pantalones cortos. Copia el bordado que dibujaste, escale y colócalo 910 11.



◆ Dos tipos de flores dibujadas para bordar.

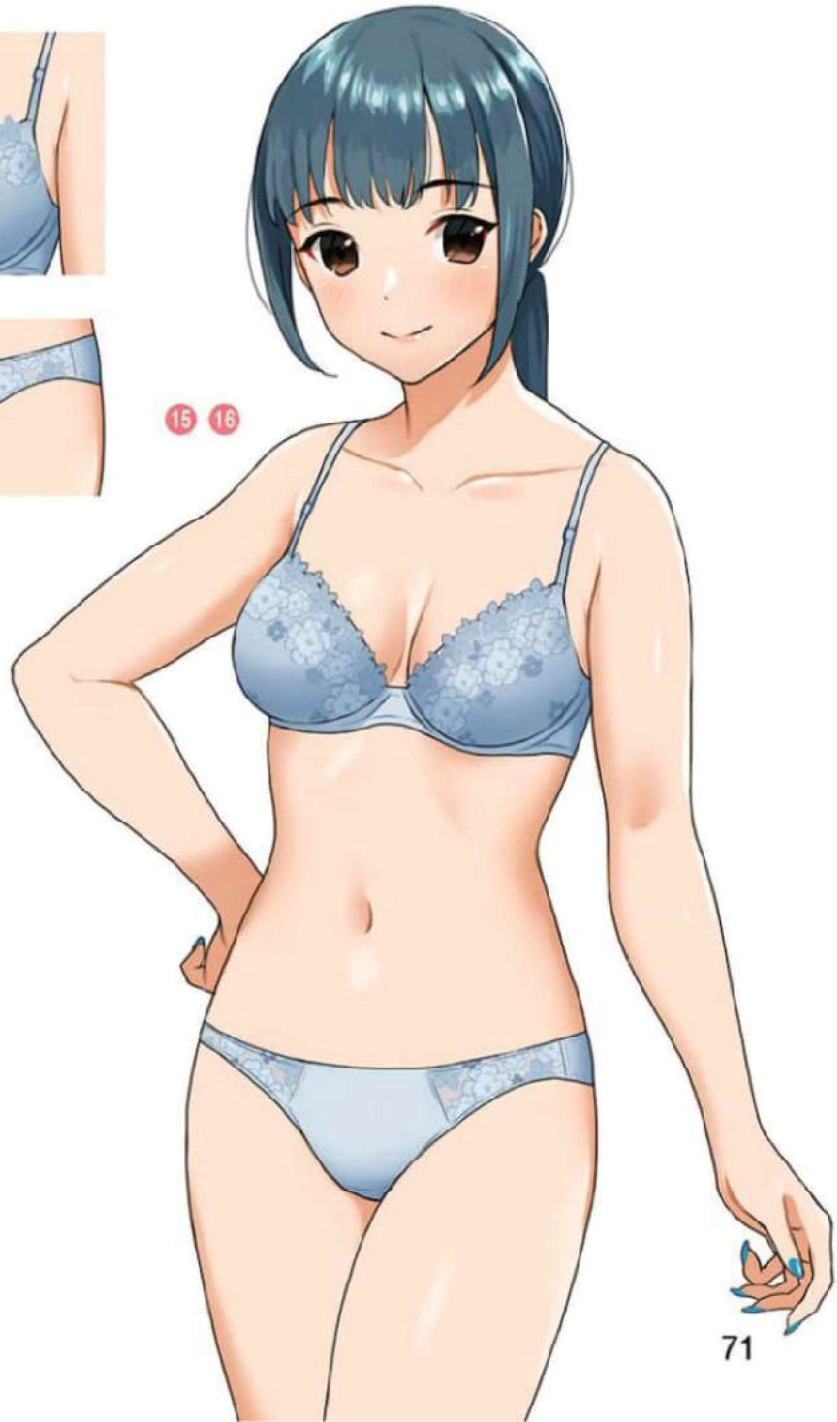
Colocación de bordado de puntos

La decoración de la ropa interior suele ser simétrica. Sin embargo, si es completamente simétrico, no parecerá natural al ojo humano. Incluso si la disposición de las decoraciones es simétrica, se verá más natural si realiza pequeños cambios, como cambiar el ángulo.

Agregar sombras al bordado del sujetador

Recorte la capa "Multiplicar" en las carpetas de bordado del lado izquierdo y derecho del pecho y agregue sombras al bordado colocado213.

05 Adiciones



agregar detalles

Combina todas las capas en las que has trabajado hasta ahora. Creé una capa "normal" y agregué las costuras y los ajustadores de los tirantes del sujetador usando [acuarela oscura].

• Dibujar contornos en el bordado.

Agrega otra capa "Normal" (60% de opacidad) y agrega un contorno al bordado en la parte superior del sujetador ①.

Describir
#2C3136

• Agregar bordado

Mientras vigila el equilibrio general, agregue bordados florales en colores similares para agregar un toque de elegancia.

bordado 1
#8DA6C3

bordado 2
#607F9E

Dibuja la sombra de las arrugas.

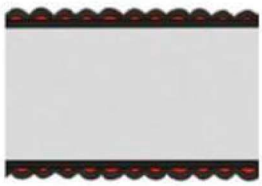
Agrega las arrugas de la tela al fondo de la copa y los pantalones cortos usando [Acuarela Oscura 2] para crear la textura de la tela de encaje.

Costuras puntuales de pantalones cortos.

Agregar una costura triangular al borde de los pantalones cortos aumenta el realismo de la ropa interior.

• Dibujar decoraciones

Crea una capa "Normal" (80% de opacidad) y agrega encaje pico a los lados usando [Acuarela Oscura 2].
Además, agregué una cinta al sostén y las bragas en la capa "Normal" (1) y creé una capa "Multiplicar" (opacidad 66%) debajo para agregar la sombra de la cinta. La decoración crea una apariencia linda.



▲ Carrera pico ampliada.
La parte roja está recortada.

17-20

06 Destacados, luz reflejada

Resaltar 1
#F2E9C6

Resaltar 2
#EAE4C7

Luz reflejada
#C0E0E2

Añade reflejos y luz reflejada

Fusione las capas de trabajo anteriores y recorte la capa "superpuesta" (50% de opacidad). Agregue luces usando [Aerógrafo (suave)]. Además, agregue una capa de "superposición" (35% de opacidad) y agregue luz reflejada a la superficie inferior de la taza usando el mismo [Aerógrafo (suave)].

▲ Resaltado (izquierda), luz reflejada (derecha)

21 22

07 Ajuste de forma, corrección de color.

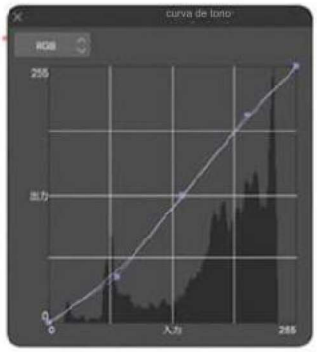
ajustar la forma de los pantalones cortos

Me preocupaba la forma de los pantalones cortos que envolvían la parte interna del muslo de la pierna izquierda, así que después de fusionar las capas en las que había trabajado hasta ahora, las ajusté usando [Editar] → [Transformar] → [Transformar malla] en el menú. .

*La imagen antes de la transformación (la parte marcada en verde) se superpone después de la transformación

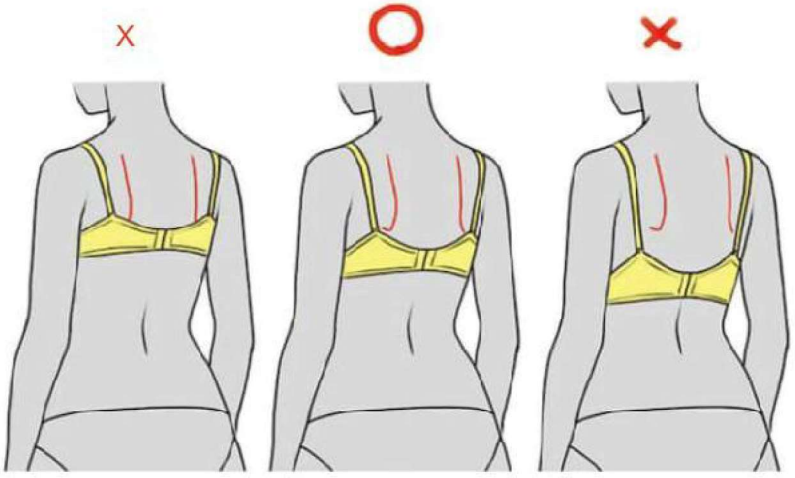
Ajusta el tono del color con la capa de corrección de tono.

Agregue una capa de corrección de tono (curva de tono) ②. Ajusté la curva de tono como se muestra a continuación. Ajusta el sombreado para resaltar el contraste y listo.



Posición del gancho del sujetador Point

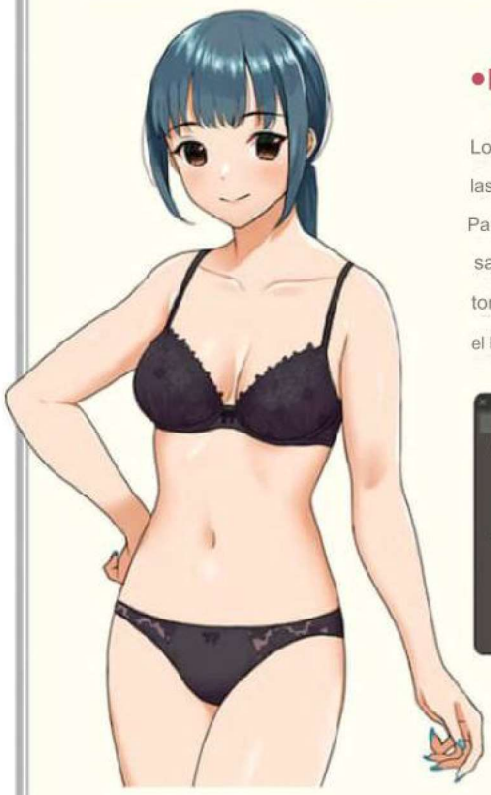
Al dibujar un sujetador desde atrás, es importante equilibrar la posición de los ganchos. Si cubre los omóplatos dará la impresión de que está demasiado alto. En cambio, si queda demasiado cerca de la cintura dará la impresión de que es demasiado bajo. La posición perfecta es ligeramente por debajo de los omóplatos. Al colocar el gancho en la posición adecuada, puedes imaginar el buen equilibrio del pecho frontal invisible.



Columna

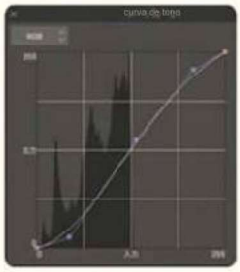
Variaciones de color de la ropa interior.

Usando la capa de corrección de tono ``Curva de tono" y las capas ``Tono/Saturación/Luminosidad" y ``Superposición", crearemos variaciones de color para la ropa interior en el ejemplo que dibujamos anteriormente. Si dibuja sólo colores similares, será más fácil cambiar el color usando el "Tono" de "Tono/Saturación/Luminosidad". Consulte cada archivo CLIP de beneficios (p.142).



●Negro

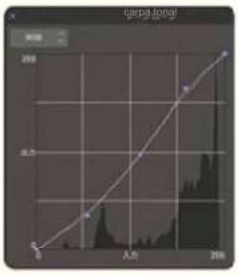
Los colores oscuros son perfectos para las mujeres mayores.
Para la capa de corrección de tono (tono, saturación, luminosidad), establezca el tono en "+94", la saturación en "-29" y el brillo en "-63".



▸Agregue una capa de "superposición" y agregue color para crear una impresión más elegante.

●Amarillo, rosa

Los colores amarillo y rosa son femeninos y glamorosos.
Creo que elegir un color que coincida con la personalidad del personaje creará una sensación de apego al personaje.
Para el amarillo, establezca el tono en "-165" y la saturación y el brillo en "+9".
Para el rosa, establezca el tono en "+138" y la saturación en "+12".



▲ Curva de tono amarillo

▲ Curva de tono rosa

Capítulo...

Capítulo 3

Composición y pose para lucir tu ropa.

Para expresar ropa atractiva, no sólo debes considerar cuidadosamente el color, sino también la composición y la pose del personaje. Sin la mejor composición y pose, la ropa que tanto te ha costado dibujar desaparecerá en la pantalla. En este capítulo, explicaremos técnicas de composición y pose para hacer que las mujeres luzcan atractivas cuando usan ropa.

01 encuadre

Introduciremos patrones de composición típicos para determinar hasta qué punto se debe representar a una persona en la pantalla.

Piensa en las tomas que eliges en función de lo que quieres mostrar de la persona.

• Primer plano

Esta es una composición que cubre todo, desde los hombros hasta la cabeza, y también se llama primer plano de la cara. Dado que la cara es el foco principal y no se incluyen elementos innecesarios, este modo es ideal cuando quieres transmitir las expresiones faciales y emociones del personaje directamente.

Como hay pocos elementos, es posible que la pantalla no se mantenga a menos que dibujes detalles como cabello, ojos, maquillaje, etc. En mi caso, no suelo elegir composiciones porque quiero utilizar un dibujo simple de la cara del personaje y expresar al personaje en su conjunto, incluida la ropa.

• Disparo en el busto

Esta es una composición básica para retratos que captura todo, desde el pecho hasta la cara. Puede expresar una gama más amplia de emociones utilizando los hombros, brazos, manos y dedos.

Al dibujar a una mujer con esta composición, presta atención al área alrededor de sus hombros. Especialmente si lleva una chaqueta acolchada, etc., sus hombros tienden a tensarse. Sea consciente de retratar hombros pequeños, redondeados y femeninos.

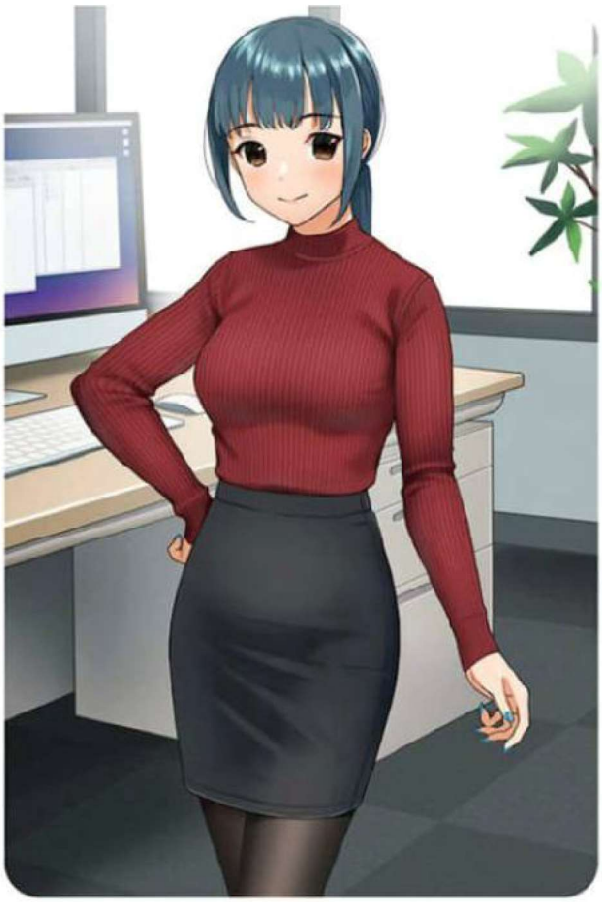
◉ tiro medio

Esta también es una composición de retrato básica que captura al sujeto de cintura para arriba. Se puede posar y actuar toda la parte superior del cuerpo, ampliando el rango de expresión.

Como puedes representar la cintura, puedes expresar las curvas femeninas y flexibles del cuerpo. La cintura también realza el pecho. Puede ser más efectivo que un disparo en el busto si quieres enfatizar tu pecho.

◎ Tiro de rodilla

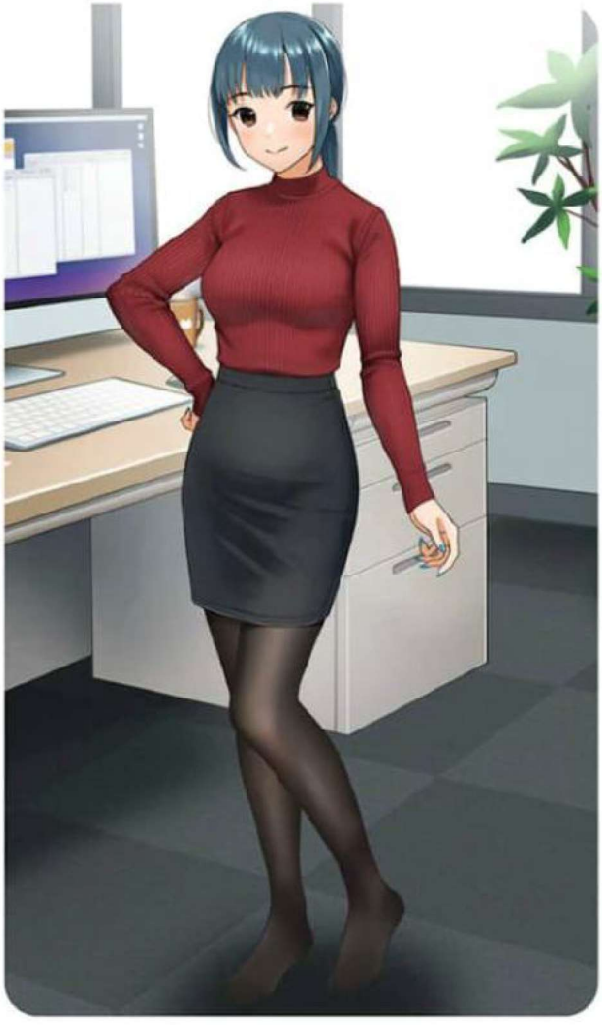
La composición captura al sujeto desde las rodillas hacia arriba. En comparación con los tiros al busto y los tiros de media distancia, la cara es más pequeña y la expresión más débil. Sin embargo, dado que puede representar la parte inferior del cuerpo, el rango de expresión del "movimiento" es incluso más amplio que el del plano medio. También puedes hacer que la moda y el fondo del personaje parezcan más grandes.



Al dibujar mujeres, también es importante poder representar sus muslos. Los muslos suaves y redondeados están representados para resaltar aún más tu encanto femenino.
También es la toma más cercana a la forma en que normalmente vemos a los demás. Esto le permite representar personajes con tanta naturalidad como las escenas cotidianas. Mis ilustraciones están básicamente extraídas de la "perspectiva subjetiva de un personaje ficticio que está en la escena", por lo que, naturalmente, suelen utilizar esta toma.

◎ Plano completo

Esta composición captura a la persona completa en la pantalla. Puedes ver el cuerpo completo del personaje. Dado que se representan los dedos de los pies, si el contacto del pie no se representa correctamente, la ilustración no parecerá natural. Es necesario ajustar cuidadosamente el nivel de los ojos (p.80).



Dado que el cuerpo humano tiene una silueta vertical, es algo difícil capturar toda la postura de pie de manera equilibrada en la pantalla. Por eso, en mi caso, suelo utilizar planos completos en posturas sentadas.
Además, las tomas completas de personas en poses de pie son simplemente más difíciles de dibujar, ya que se destacan pequeñas siluetas y distorsiones en los dibujos. Por otro lado, si estás sentado, es fácil disimular esas pequeñas distorsiones.
Por supuesto, es importante probar composiciones difíciles para mejorar tus habilidades de dibujo. Por otro lado, para crear ilustraciones de alta calidad dentro del alcance de la capacidad actual de cada uno, una habilidad importante para un ilustrador es la capacidad de juzgar y cubrir áreas débiles.

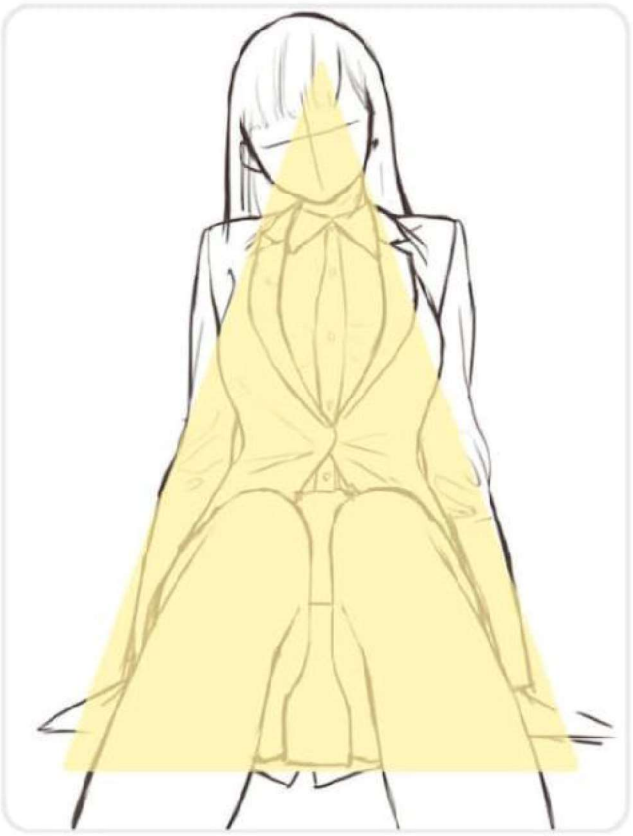
02 Tipos de composición

Hay una regla determinada en lo que respecta a la composición: "Si organizas las cosas de esta manera, se verá hermosa y efectiva". Decide un patrón de composición dependiendo de la parte que quieras resaltar o de la impresión que quieras expresar, y ordena los elementos sobre el lienzo. Aquí presentamos patrones de composición típicos que se utilizan a menudo, especialmente en ilustraciones.

• Composición triangular

Se trata de una composición en la que los elementos de la ilustración se disponen en forma triangular. Con más elementos en la parte inferior de la pantalla, el centro de gravedad desciende, dando una impresión estable y estática. Cuanto más horizontal sea la base y más cerca esté la forma de un triángulo equilátero, más estable será la impresión. Por el contrario, cuanto más se inclina la base o se desequilibra la longitud de los lados, más inestable y dinámica parecerá la impresión.

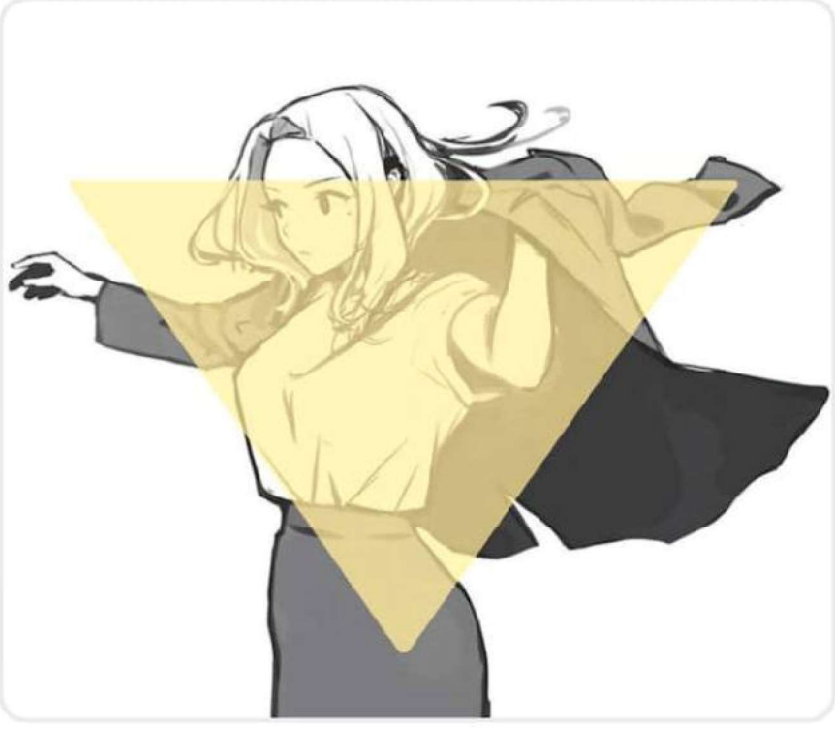
Debido a que las pelvis de las mujeres se extienden lateralmente, la parte inferior de la pantalla se extiende naturalmente en tomas de rodilla, etc., lo que tiende a crear una composición triangular. Además, en posturas sentadas, doblar las piernas aumenta el volumen de la parte inferior del cuerpo, lo que tiende a crear una composición triangular. Por lo tanto, es efectivo cuando quieres lucir la parte inferior del cuerpo, como los glúteos y los muslos.



•Composición de triángulo invertido

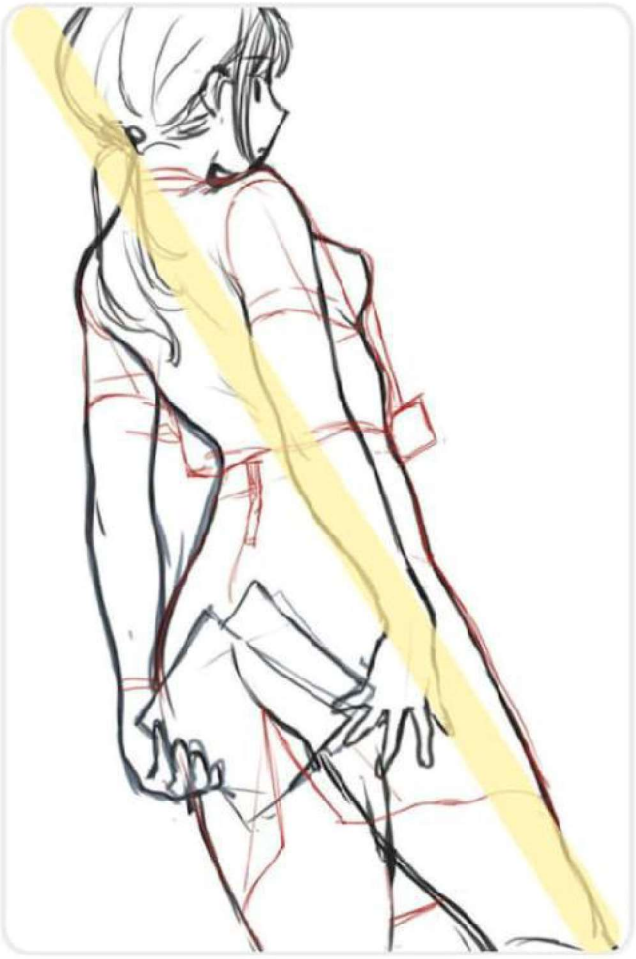
Se trata de una composición en la que los elementos están dispuestos en forma de triángulo, con los vértices apuntando hacia la parte inferior de la pantalla. Esto eleva el centro de gravedad y da la impresión de inestabilidad. Debido a que hay muchos elementos en la parte superior de la pantalla, crea una impresión poderosa e intimidante. La línea de visión del espectador fluye naturalmente de arriba a abajo, enfatizando el movimiento hacia abajo.

Para las mujeres, la silueta se vuelve más delgada en la cintura, por lo que las tomas de longitud media que cortan en la cintura naturalmente tienden a tener una composición de triángulo invertido. Al agregar movimientos como abrir los brazos, puedes crear un triángulo invertido más dinámico.



Composición diagonal/composición diagonal

Una composición diagonal es una composición en la que los elementos están dispuestos en diagonal a lo largo de una línea diagonal. Esto crea un efecto dinámico y tridimensional en tus ilustraciones. Una composición diagonal es una composición en la que el punto de vista (cámara) es diagonal. Es similar a una composición diagonal, pero la línea horizontal se inclina según el punto de vista, dándole una impresión más fuerte de inestabilidad. Cuando inclinas tu punto de vista, los elementos se alinean naturalmente en diagonal, por lo que hay muchos casos en los que ambos son verdaderos (la figura de la derecha es un ejemplo en el que ambos son verdaderos). Los dos son estrictamente diferentes. Tenga cuidado de no confundirlos.

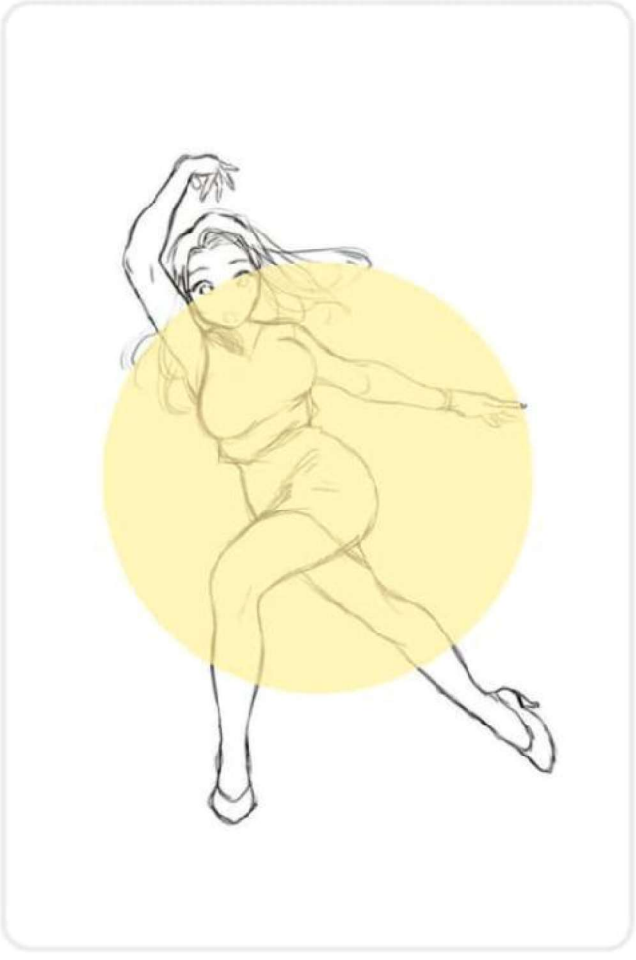


La colocación de los elementos estrictamente en diagonal crea una impresión rígida, por lo que recomendamos desplazarlos ligeramente. En el ámbito del diseño se dice que rellenar tres de las cuatro esquinas del marco dará como resultado un mejor ajuste. Las composiciones diagonales son convenientes porque llenan naturalmente las dos esquinas. En el ejemplo de la derecha, simplemente colocar elementos pequeños y objetos de fondo en la esquina superior derecha hará que encajen mejor en la pantalla. Si inclina la cámara en ángulo, el ancho vertical se comprimirá, lo que le permitirá acercar su punto de vista al sujeto. La pantalla crea dinamismo.

• Composición de Hinomaru

Sencillo, con elementos dispuestos en el centro del marco.

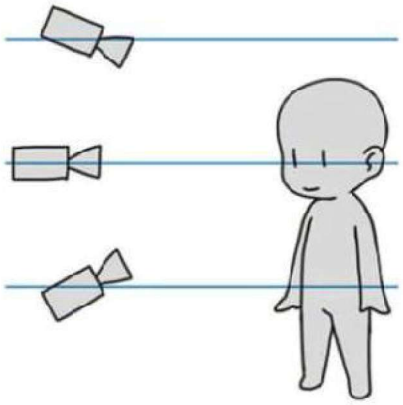
Es una composición cuidada. Los elementos situados en el centro llaman especialmente la atención y proporcionan una sensación de estabilidad. Aunque se llama "Hinomaru", el elemento central no es necesariamente un círculo. No es necesario colocarlo en el interior. Está bien si algunos elementos sobresalen del centro. Se trata simplemente de una composición en la que el elemento principal se sitúa en el centro. Los primeros planos y los bustos donde el rostro está en el centro, como las fotografías de identificación, también pueden considerarse composiciones de Hinomaru. Esto es efectivo cuando quieres que la cara del personaje luzca neutral.



· Un primer plano de la cara también es un tipo de composición de Hinomaru.

El ejemplo de la derecha es una ilustración en la que todo el cuerpo del personaje se coloca cerca de la bandera japonesa. Se trata de un plano completo natural, lo que lo hace ideal para mostrar movimiento. La silueta se hizo lo más cercana posible a un círculo, con el gesto de jugar a los bolos.

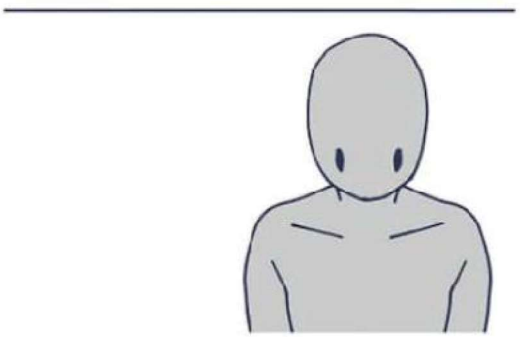
03 nivel de los ojos



La línea que indica la altura del punto de vista establecido en la ilustración se llama nivel de los ojos. Cuando se compara una ilustración con una fotografía, es la posición de la cámara (ángulo de la cámara) utilizada para tomar la fotografía. Al colocar los objetos de acuerdo con este nivel de los ojos, puedes expresar la perspectiva correcta.

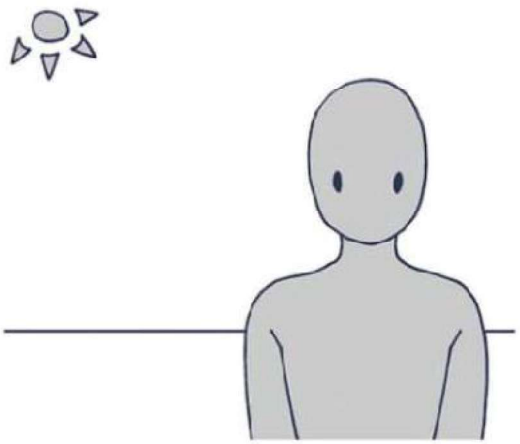
Así como la impresión de un sujeto cambia según el ángulo de la cámara, la impresión de una ilustración cambia mucho según la configuración del nivel de los ojos.

• Cuando el nivel de los ojos está en una posición alta



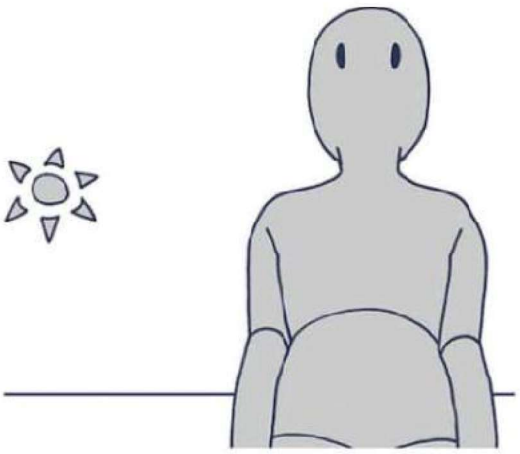
Esta es la llamada composición de gancho, en la que miras al sujeto desde una posición alta. Dado que muchos elementos, como por ejemplo todo el cuerpo de una persona y su entorno, se pueden capturar cómodamente en la pantalla, es adecuado para explicar situaciones y da una impresión objetiva. Utilizando puntos de vista desde posiciones imposibles en la vida cotidiana, como el cielo o el techo, se puede crear una impresión extraordinaria.

Cuando el nivel de los ojos está a la misma altura que la línea de visión del personaje.



La composición se acerca a las escenas que solemos ver en nuestra vida diaria. Esto es efectivo cuando quieres darle al personaje una impresión neutral sin agregar elementos innecesarios. Además, debido a que la perspectiva del personaje en la ilustración coincide con nuestra perspectiva al mirar la ilustración, es más fácil crear una sensación de familiaridad con el personaje.

• Cuando el nivel de los ojos está en una posición baja



Se trata de una composición que mira hacia el sujeto, también conocida como ángulo de inclinación o ángulo bajo. Se enfatiza el efecto tridimensional y la profundidad, creando una sensación de impacto y presencia. El fondo tiende a ser relativamente simple, como el cielo o el techo, por lo que También es ideal si quieres que una persona destaque.

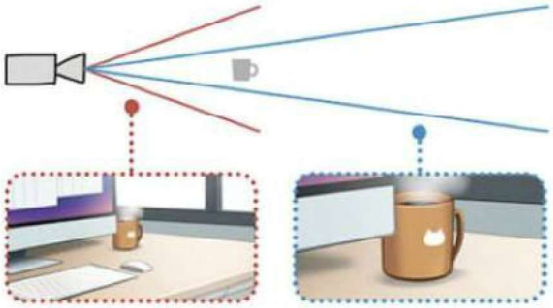
04 efectos de lente

Las cámaras utilizan una lente para tomar fotografías de una escena, por lo que la imagen puede distorsionarse o distorsionarse y existen límites en el rango de enfoque. Lo mismo ocurre con el ojo humano. Aunque obtenemos visión a través de una lente llamada cristalino, siempre estamos viendo paisajes con las mismas limitaciones que una cámara.

El atractivo de las ilustraciones es que pueden expresar escenas que son imposibles de fotografiar o ver en la vida real, sin estar sujetas a las limitaciones físicas de las lentes. Sin embargo, al incorporar intencionalmente las limitaciones y efectos de la lente en la expresión, puede crear una sensación de realismo y realismo en sus ilustraciones.

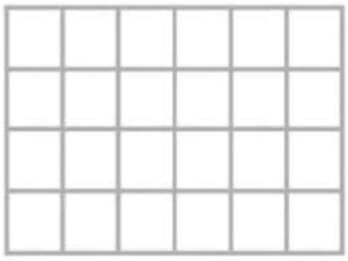
• Ángulo de visión y lente

El ángulo de visión es el rango que puede capturar una cámara expresado en ángulos. El ángulo de visión varía según el tipo de lente.



▲ Campo de visión de una lente con un gran ángulo de visión (lente gran angular)

▲ Campo de visión de una lente con un ángulo de visión estrecho (teleobjetivo)



◂Teleobjetivo

El área visible es estrecha y no hay distorsión en la pantalla. De hecho, se dice que un teleobjetivo medio es óptimo para la fotografía de retratos. La profundidad parece reducirse (efecto de compresión), dando a la pantalla una impresión plana.

▸Lente gran angular

Dado que puede capturar un área amplia, es adecuado cuando desea mostrar el entorno como el fondo. Se dice que la pantalla está distorsionada en forma esférica, lo que la hace inadecuada para fotografiar personas, pero al incorporar este efecto de distorsión, puedes crear un efecto fotográfico en tus ilustraciones.

• Profundidad de campo

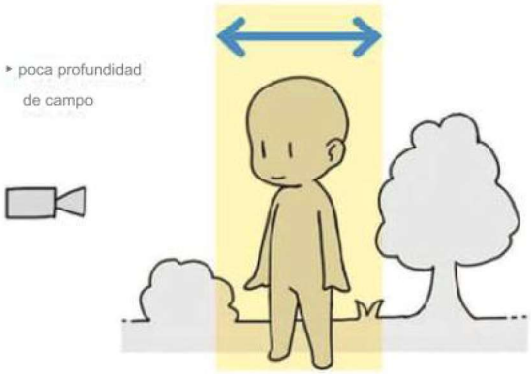
La profundidad de campo es el rango de enfoque al tomar una fotografía. Cuando la profundidad de campo es profunda, el rango de enfoque es amplio e incluso el paisaje del fondo se ve nítido. Por el contrario, si la profundidad de campo es poca, el rango de enfoque será estrecho y el paisaje del fondo aparecerá borroso.

Masú. Desenfocar el fondo y centrarse sólo en la persona es una característica estándar de la fotografía de retrato.

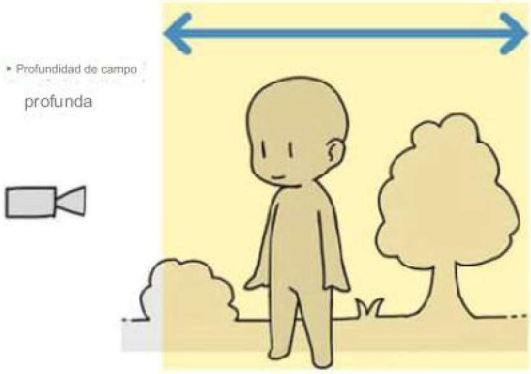
▲ Profundidad de campo profunda

▲ poca profundidad de campo

rango de enfoque



▸ poca profundidad de campo



▸ Profundidad de campo profunda

conceptos básicos de poses

No importa cuán atractivo sea el personaje, si simplemente se queda ahí, no habrá movimiento en la pantalla, lo que resultará en una ilustración monótona y aburrida. Además, una persona viva no puede mantenerse de pie ni mantener una postura erguida a menos que tenga la intención de hacerlo, por lo que la impresión antinatural no se puede borrar.

Al agregar movimientos, poses y actuaciones a los personajes, puedes enfatizar su individualidad y encanto, y también crear una sensación de dinamismo y naturalidad en la pantalla.

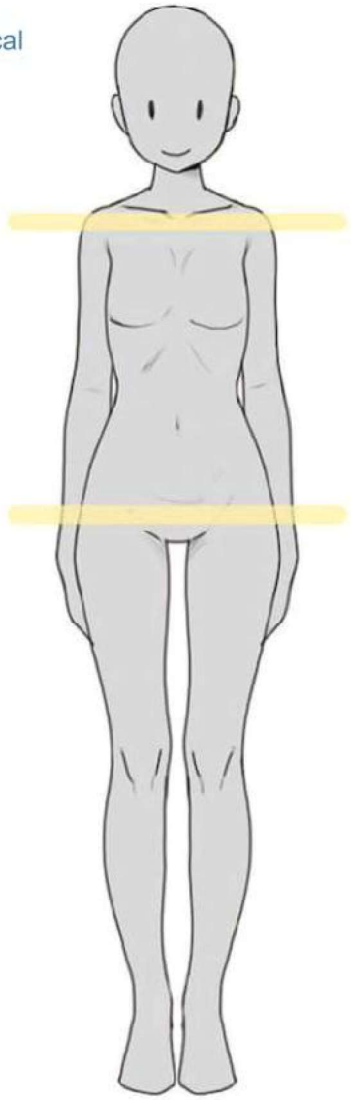
01 Contraposto

Contrapposto es un término utilizado para describir una figura parada con el centro de gravedad en un lado del cuerpo. Se ha utilizado en los campos de la expresión visual, como la pintura, la escultura y la fotografía, como pose que hace que las personas luzcan hermosas.

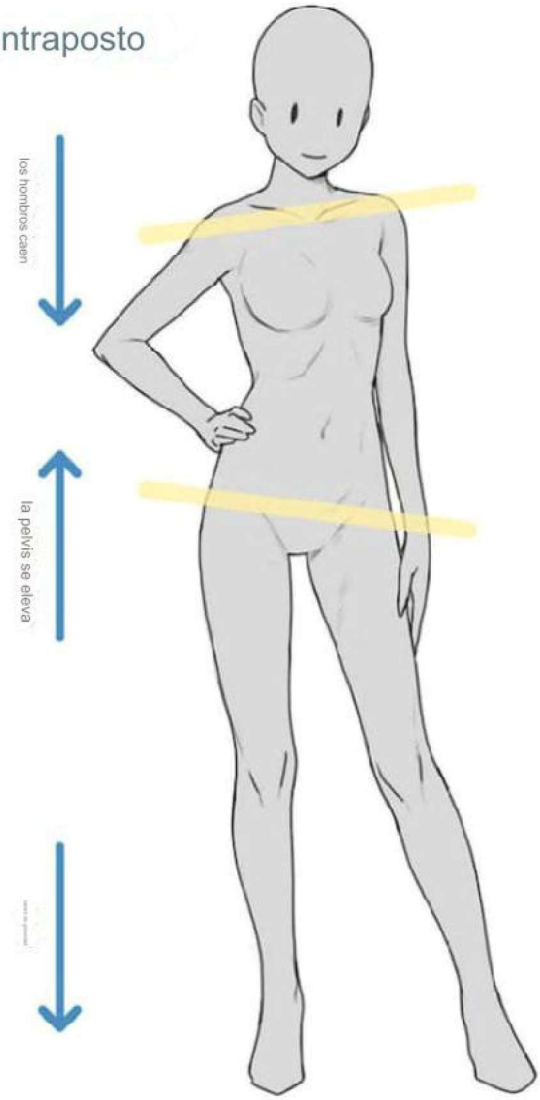
Al poner su peso sobre una pierna, sus hombros, brazos, nalgas, piernas y otras partes de su cuerpo se inclinan en relación con el eje central de su cuerpo. Esta inclinación puede dar una impresión dinámica o relajada.

El rasgo característico es el movimiento de las líneas de los hombros y la pelvis. La línea de los hombros desciende del lado donde se aplica el centro de gravedad. Por otro lado, se elevará el lado de la pelvis sobre el que se aplica el centro de gravedad. Cuando la persona está de pie, estas dos líneas paralelas se estrechan hacia el centro de gravedad, dando a la figura una impresión dinámica.

vertical



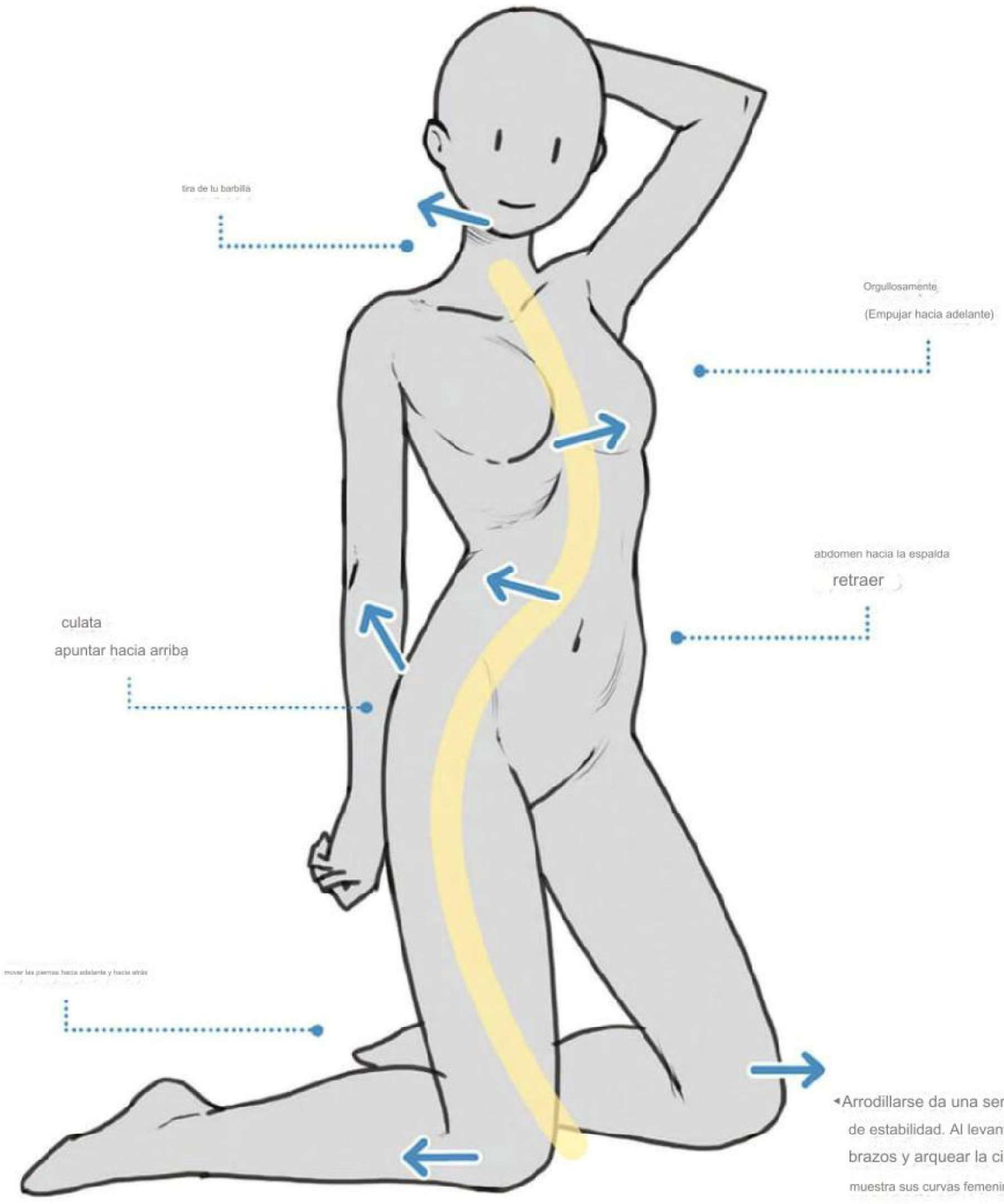
contraposto



02 pose en forma de S

Si descubres que ponerle ropa a tu personaje oculta sus atractivas líneas corporales, te recomendamos utilizar la técnica de la pose en forma de S. La pose en forma de S es una técnica que enfatiza la suavidad y naturalidad del cuerpo humano arqueando o girando el cuerpo de modo que el eje central del cuerpo forme la forma de la letra "S". Es especialmente efectivo cuando se quiere enfatizar la belleza curvilínea del cuerpo de una mujer, y al incorporar movimiento al cuerpo se resalta la línea del cuerpo debajo de la ropa, lo que soluciona el problema mencionado al principio.

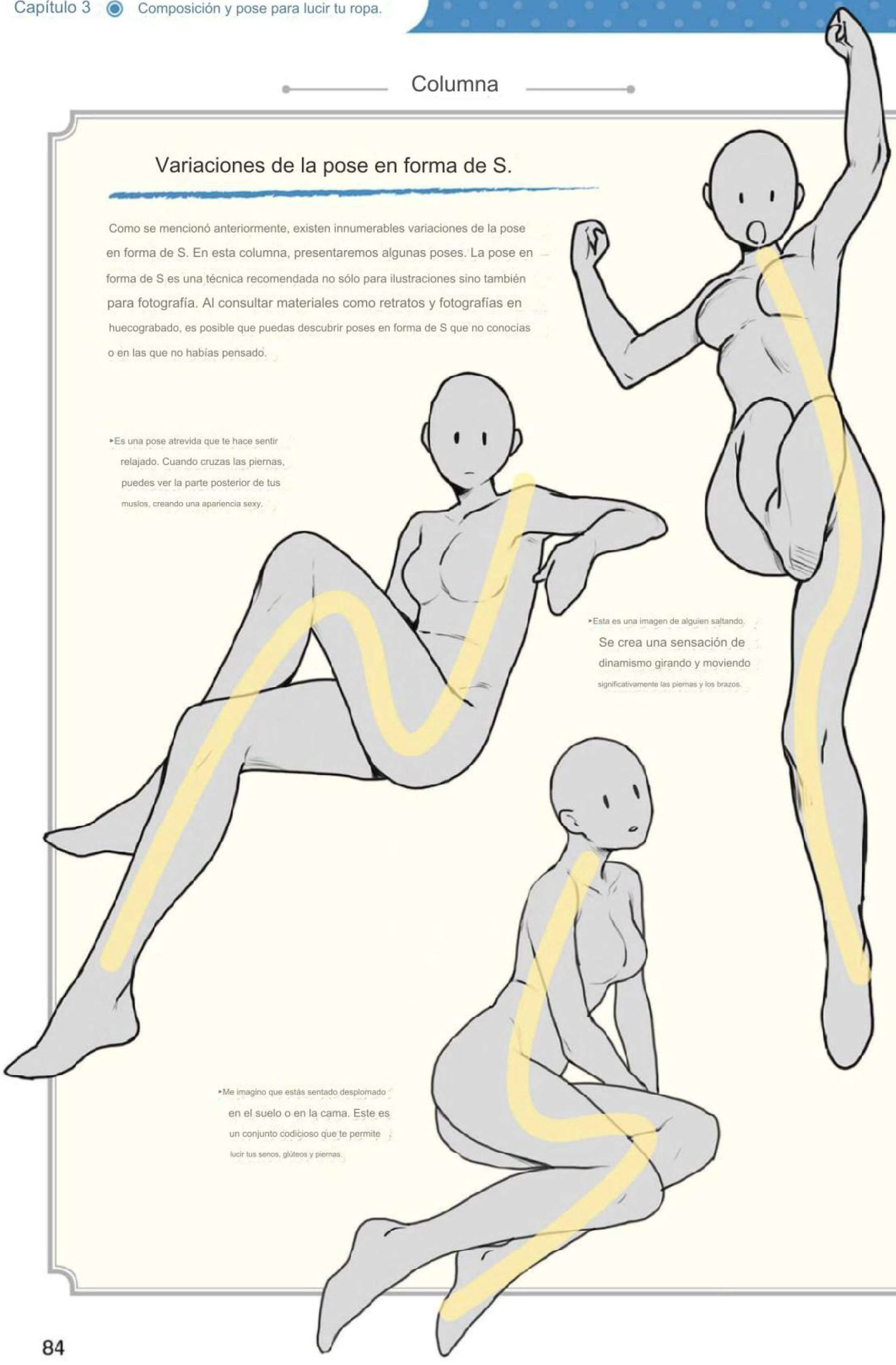
Aunque se llama pose en forma de S, existen innumerables poses que pueden expresar la pose en forma de S. En algunos casos, no sólo el cuerpo sino también la silueta del cabello y la ropa se utilizan para expresar la forma de S, y se dice que no es necesario dibujar una forma de S estricta siempre que se puedan enfatizar las curvas. . Por lo tanto, es difícil definir claramente las condiciones para la postura en forma de S, pero por ejemplo, si incorporas los siguientes movimientos, será más fácil expresar la forma en S de forma natural (estos son movimientos que son fáciles de expresar en forma de S). -forma, y son movimientos esenciales) No quiere decir eso).



Columna

Variaciones de la pose en forma de S.

Como se mencionó anteriormente, existen innumerables variaciones de la pose en forma de S. En esta columna, presentaremos algunas poses. La pose en forma de S es una técnica recomendada no sólo para ilustraciones sino también para fotografía. Al consultar materiales como retratos y fotografías en huecograbado, es posible que puedas descubrir poses en forma de S que no conocías o en las que no habías pensado.

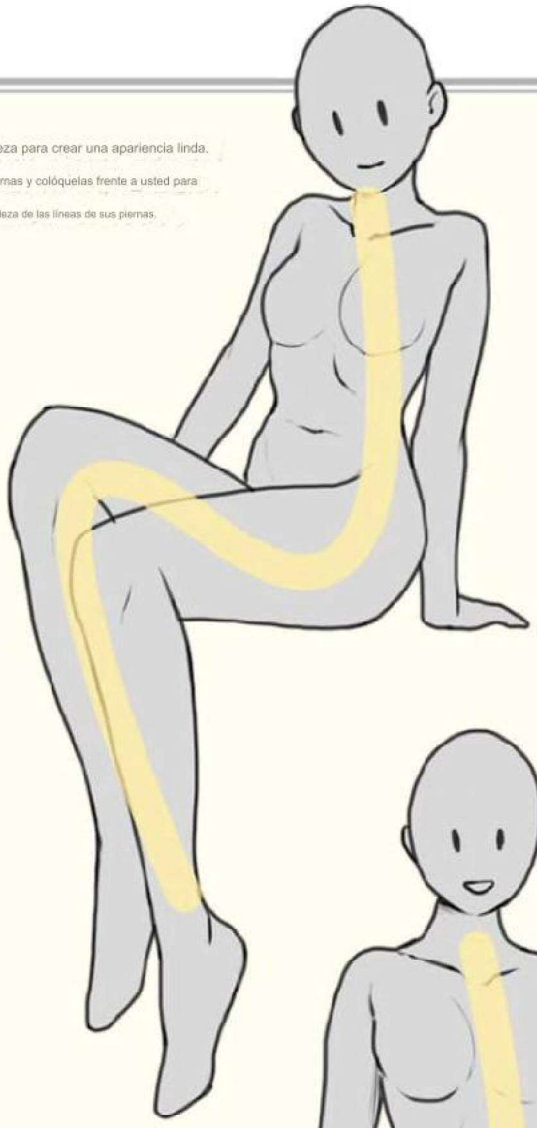


▸Es una pose atrevida que te hace sentir relajado. Cuando cruzas las piernas, puedes ver la parte posterior de tus muslos, creando una apariencia sexy.

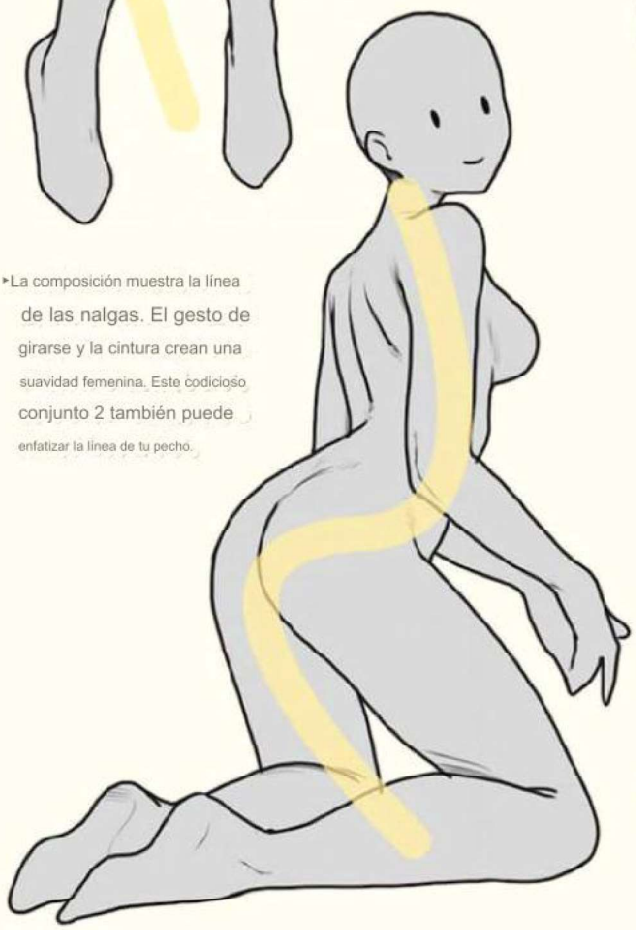
▸Esta es una imagen de alguien saltando. Se crea una sensación de dinamismo girando y moviendo significativamente las piernas y los brazos.

▸Me imagino que estás sentado desplomado en el suelo o en la cama. Este es un conjunto codicioso que te permite lucir tus senos, glúteos y piernas.

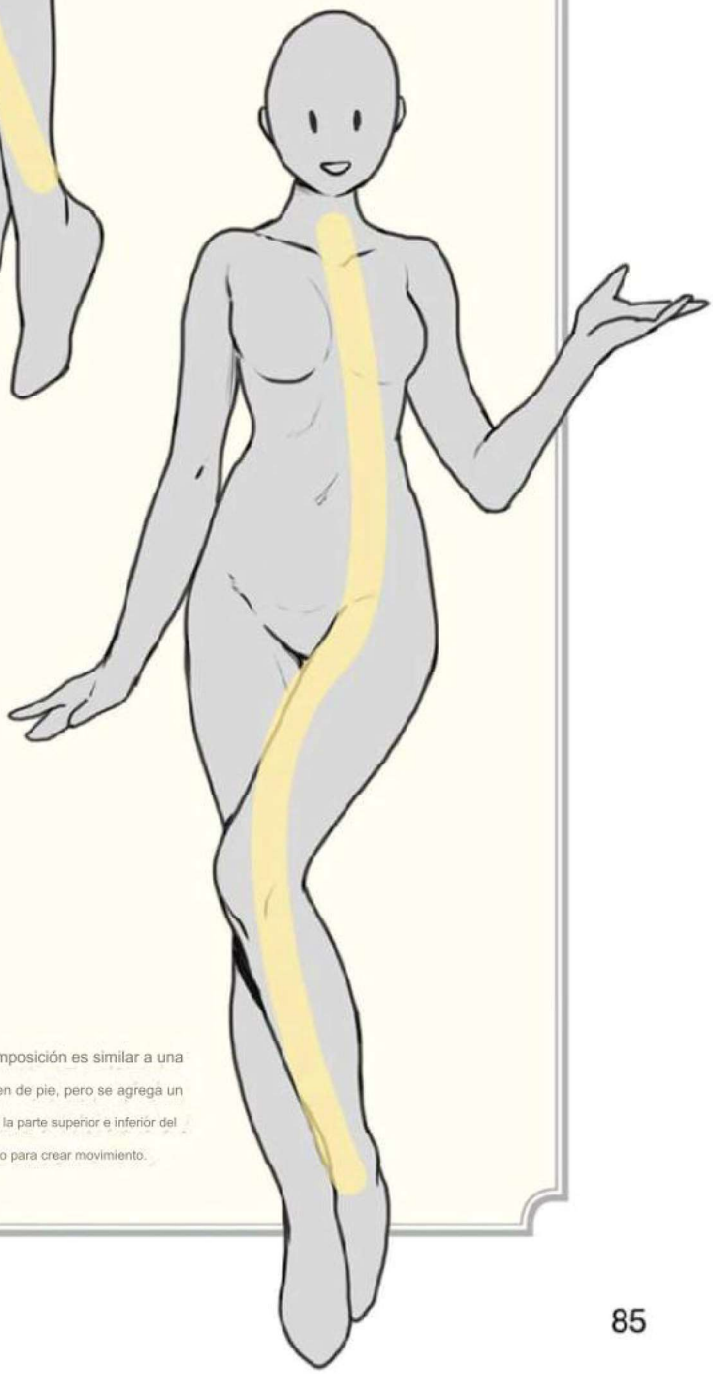
▸Inclina la cabeza para crear una apariencia linda. Doble las piernas y colóquelas frente a usted para expresar la belleza de las líneas de sus piernas.



▸Puedes colocar tu cara y tu pecho más cerca del frente, para que puedas enfatizar tus expresiones faciales y tu pecho. En lugar de mirar directamente frente a él, mueve las caderas hacia la izquierda de la pantalla para dar la ilusión de movimiento.



▸La composición muestra la línea de las nalgas. El gesto de girarse y la cintura crean una suavidad femenina. Este codicioso conjunto 2 también puede enfatizar la línea de tu pecho.



▸La composición es similar a una imagen de pie, pero se agrega un giro a la parte superior e inferior del cuerpo para crear movimiento.

7 Ejemplo de explicación de composición/pose ①

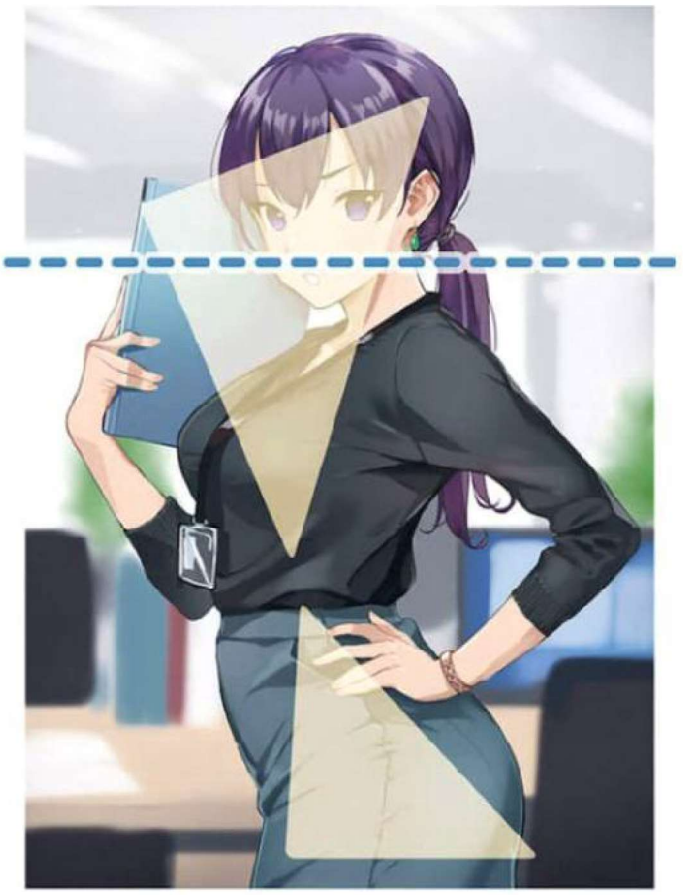
Primera aparición: Doujinshi "Un libro que resume mis gustos: Office lady edición 2" (2019)

•Composición

Este es un ejemplo de una situación en la que una contable le está molestando. Quería que las personas que miraran la ilustración sintieran que en realidad estaban hablando con el personaje y que les gritaban, así que puse el nivel de los ojos al nivel de los ojos del personaje o ligeramente por debajo. Durante una conversación, tu atención debe centrarse únicamente en la persona que tienes delante, de modo que el fondo, incluido el primer plano, quede borroso.

La composición es una combinación de una composición de triángulo invertido y una composición triangular. Aumenté el volumen en la parte superior del personaje colocando mi mano izquierda en mi cadera y la lima que sostenía en mi mano derecha al lado de la cara (al hacer el color de la lima azul, creé una diferencia entre el color de la cara y el brillo), que enfatiza el tono suave de la piel de las mejillas).

El mayor volumen en la parte superior hace que la zona de la cintura delgada parezca más esbelta, lo que facilita llamar la atención. Para enfatizar aún más la cintura estrecha, se crea otro pequeño triángulo debajo de la cintura y alrededor de las nalgas.



Pausa

Esta es una postura con la mano izquierda en la cadera y el pecho hinchado. Cuando colocas tus manos en tus caderas, cuanto más cerca estén tus manos de tu pecho, más fuerte será tu pecho (en esta ilustración, está un poco más alto). Al enganchar la etiqueta con el nombre de la tarjeta de identificación del empleado en la punta del cofre, es posible enfatizar la presencia del cofre, pero en esta ilustración prioricé el realismo y no fui tan lejos.

Al colocar tu mano derecha frente a ti, estás creando un giro de adelante hacia atrás en tu cintura. También volví la cara hacia un lado y torcí el cuello. Al representar el cabello suelto que no se puede atar en una cola de caballo y los piercings en las orejas, aumentamos la cantidad de información alrededor de la nuca y atraemos la atención.

Para los tops de punto, nos esforzamos mucho en representar la tela holgada en la espalda. El exceso de tejido revela paradójicamente una cintura ceñida. Las faldas ajustadas, en cambio, se ajustan al cuerpo. La línea curvilínea del cuerpo se expresa sin agregar arrugas en el estómago o las nalgas que sobresalen.

LM

Ejemplo de explicación de composición/pose ②

Primera aparición: Doujinshi "Un libro que resume mis gustos: Office lady edición 3" (2020)

•Composición

Esta es una ilustración de una oficinista que come en secreto un croissant de chocolate sin preocuparse por las miradas de los demás. Como se trata de una composición subjetiva en la que el espectador tiene la ventaja de ver algo embarazoso, elegí un gancho con un nivel de ojos ligeramente más alto. Tiene una composición triangular con volumen en la parte inferior de la pantalla debido a los bultos de las nalgas y muslos.

Para explicar que estaban comiendo, representé claramente el primer plano, incluido el banco donde estaba sentada la oficinista y el café colocado encima. También tiene el efecto de aumentar el volumen en la parte inferior de la pantalla y reforzar la composición triangular.

•Pose

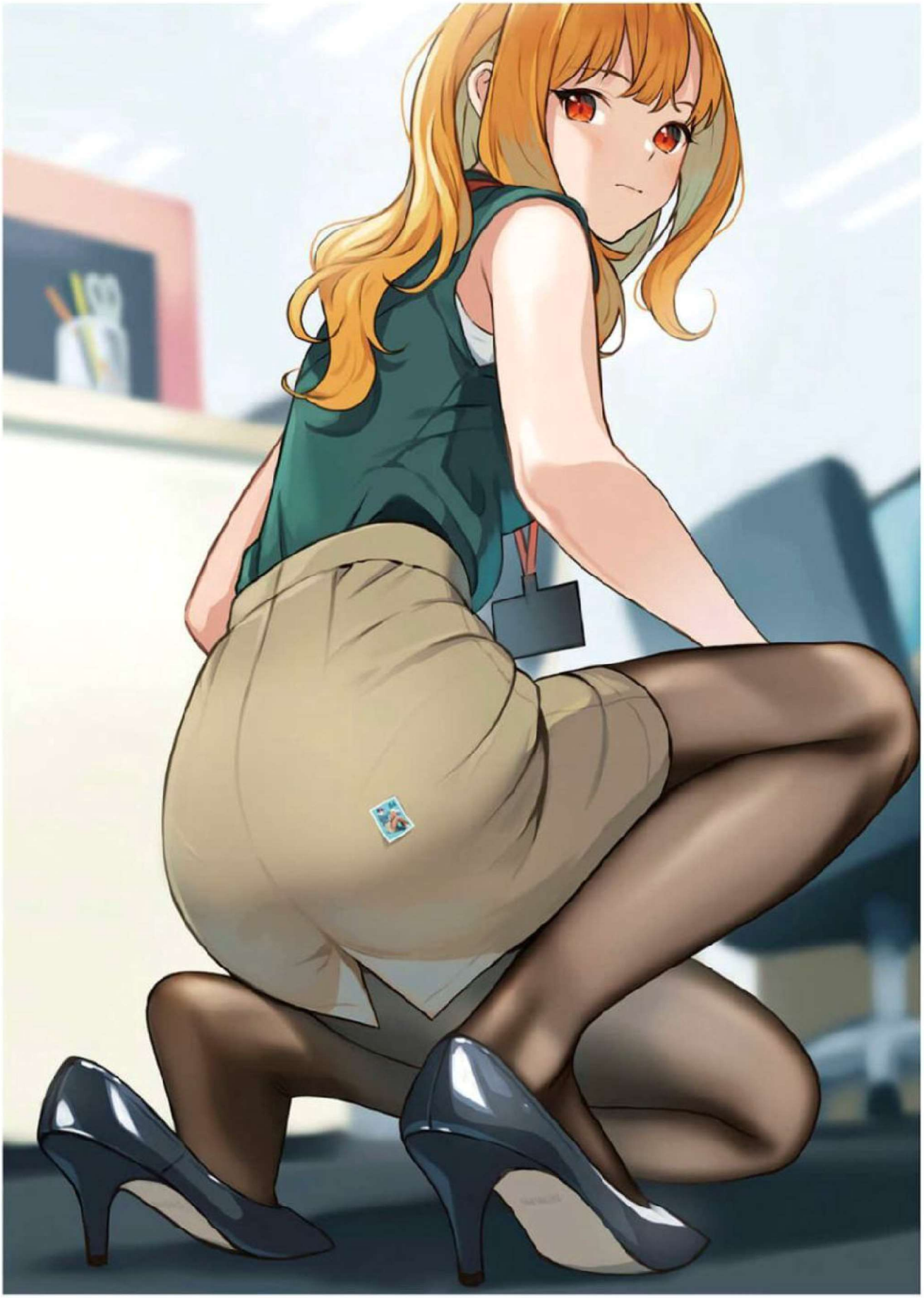
Tiene una postura ligeramente encorvada, creando una suave curva. Las axilas también se tensan, reduciendo el volumen de la parte superior del cuerpo y enfatizando la composición triangular.

El hombro izquierdo se baja ligeramente en comparación con el hombro derecho, creando una postura ligeramente de contraposto. Debido a que la ropa es un poco holgada y de punto, los cuellos están ligeramente caídos, lo que permite vislumbrar la ropa interior.

Además, al dejar caer migas de pan en el pecho y la falda, la atención se dirige a los senos y los muslos. Incluso si queda un poco de piel expuesta, la acumulación de estas pequeñas representaciones puede crear una sensación de sensualidad.

Para la pose de la mano derecha, me tomé una foto sosteniendo un croissant de chocolate en la mano y la dibujé usándola como referencia. Puede consultar fotografías y materiales, pero a veces resulta eficaz recrearlo usted mismo. Especialmente cuando se trata de accesorios cotidianos y situaciones como estas, no es tan difícil de recrear.

Ejemplo de explicación de composición/pose 3



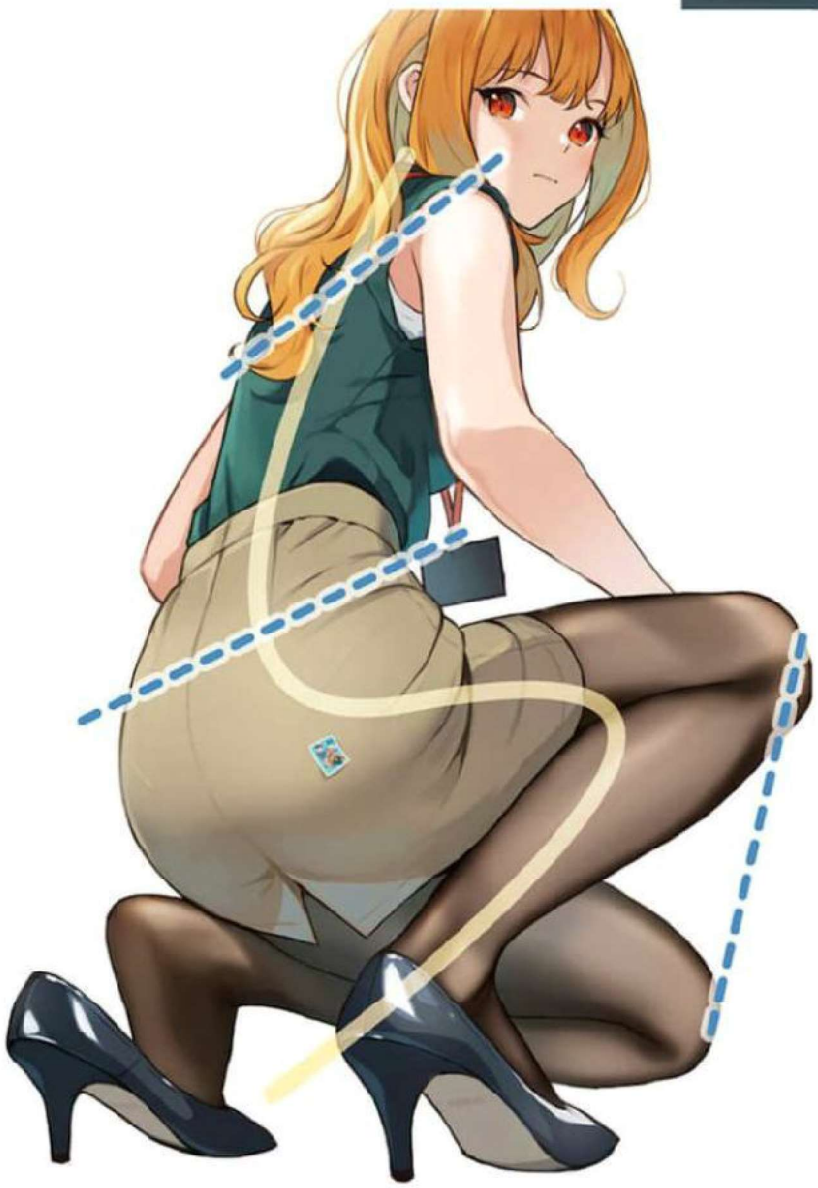
Primera aparición: Doujinshi "Un libro que resume mis gustos - OL edición 4" (2020)

•Composición

Esta es una ilustración de una oficinista con un sello pegado en el trasero. Al igual que la ilustración de la página 88, es desde una perspectiva subjetiva de "Vi algo embarazoso", pero en esta ilustración, la oficinista me mira. Se trata de una composición subjetiva en la que el espectador se encuentra en una posición desventajosa, lo que significa que la gente nota que estás mirando desde las sombras, por lo que se baja el nivel de los ojos y se inclina la composición.

La composición es una composición triangular con volumen en la parte inferior de la pantalla. En combinación con la perspectiva inclinada, se enfatiza el volumen de las nalgas y las piernas. El sello no sólo explica el incidente de "pegarlo en el lugar equivocado", sino que también sirve como elemento para llamar la atención sobre las nalgas.

Dado que se trata de una situación en la que la atención se centra en la persona, el fondo queda todo borroso.



•Pose

Al igual que en la ilustración de la página 88, creé una curva en la espalda inclinándome un poco. Además, la etiqueta con su nombre alrededor de su cuello cuelga verticalmente hacia el suelo.

Al crear una distancia entre la etiqueta con el nombre que cuelga y el estómago de la mujer, el espectador puede imaginar el tamaño de sus senos (que están ocultos por sus brazos).

Al cambiar la dirección de las puntas de las rodillas derecha e izquierda, agregamos otro giro siguiendo los hombros y la pelvis.

La parte superior es una blusa impecable sin mangas que crea un espacio con la parte inferior ajustada. Para resaltar el efecto tridimensional de las piernas dobladas, las medias tienen un denier fino de aproximadamente 40.

Existe el concepto de decidir de antemano el tipo de medias según el personaje que quieras dibujar, pero en mi caso A menudo elijo medias que son apropiadas para la ilustración, como el color de la figura o cuánto quiero resaltar las piernas.

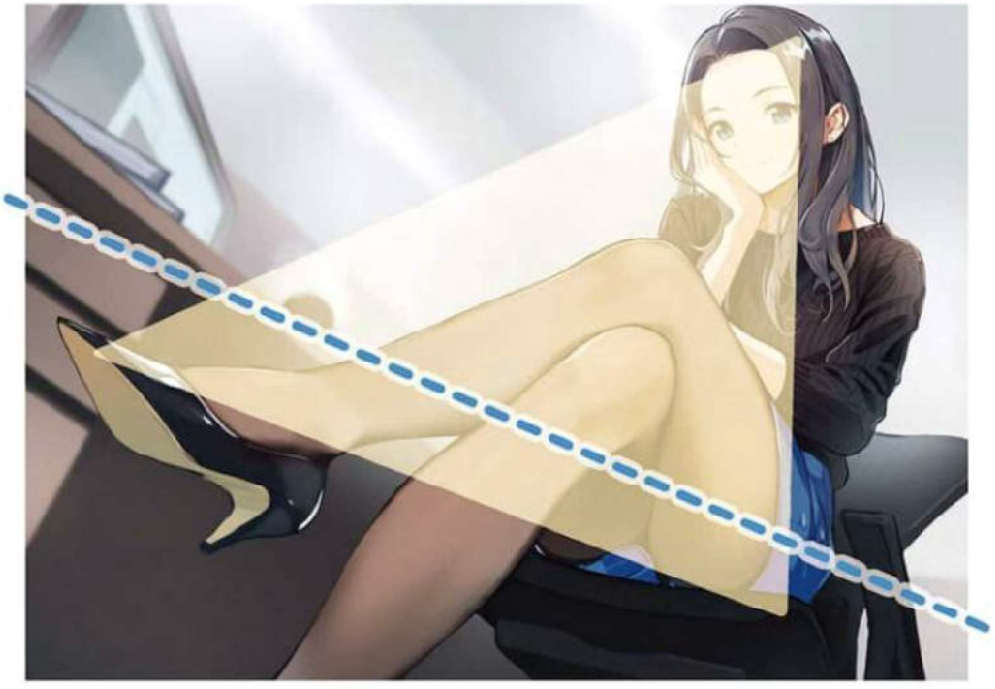
Ejemplo de explicación de composición/pose ④

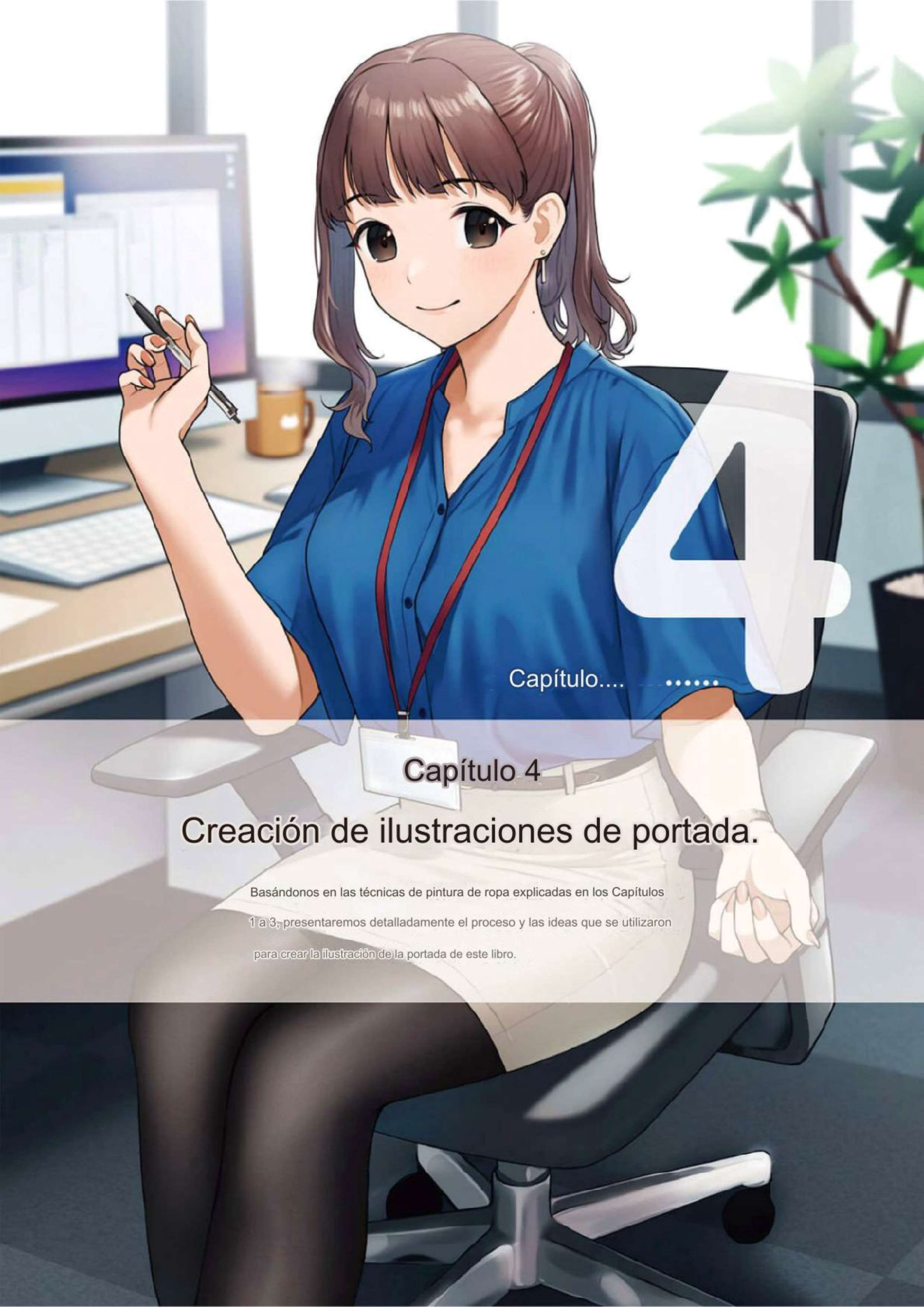
Primera aparición: Doujinshi "Un libro que resume mis gustos - Office lady edición 2" (2019)

composición

El cuerpo humano tiene una silueta vertical, por lo que las composiciones verticales generalmente lucen mejor. Para composiciones horizontales, debes ser creativo con la pose, como hacer que la persona se siente o se acueste. También es eficaz comprimir el ancho vertical inclinando el punto de vista, como se muestra en esta ilustración (p.79).

En el caso de composiciones diagonales, resulta complicado encontrar el ángulo óptimo desde el principio. Primero, dibuja una figura aproximada con una composición horizontal y úsala como herramienta. Gira para encontrar el mejor ángulo. Le recomendamos que explore.





Capítulo....

Capítulo 4

Creación de ilustraciones de portada.

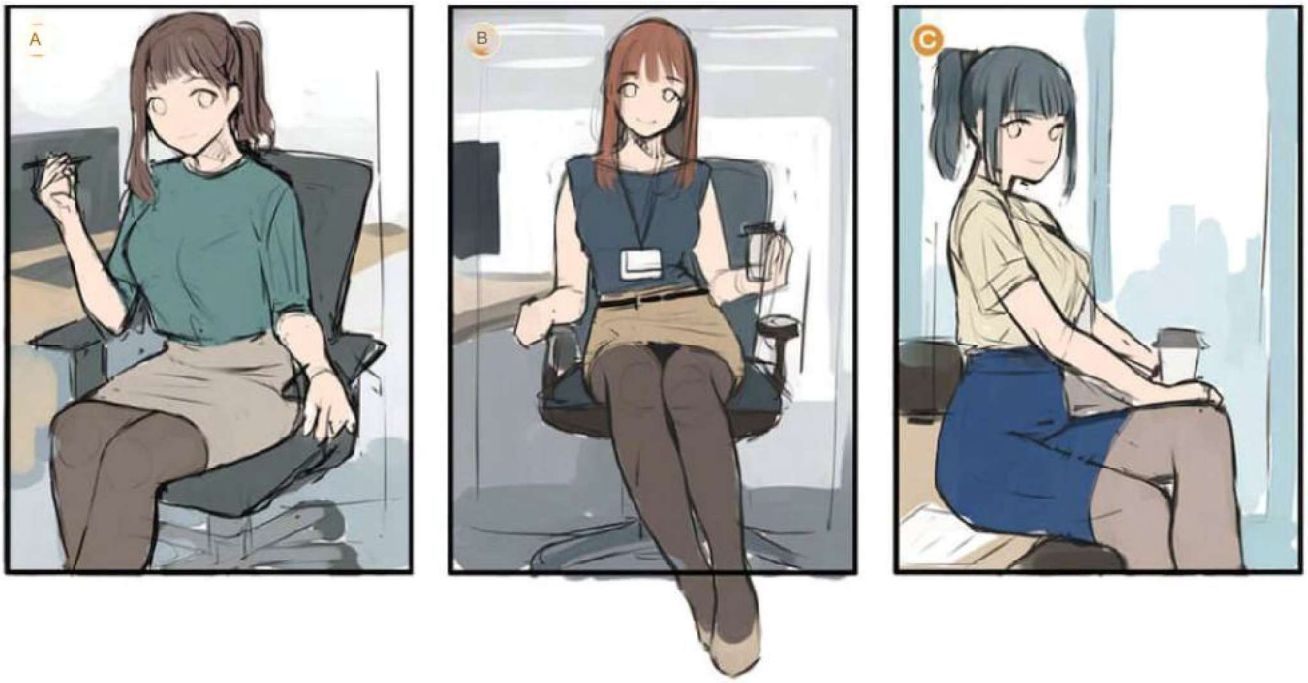
Basándonos en las técnicas de pintura de ropa explicadas en los Capítulos 1 a 3, presentaremos detalladamente el proceso y las ideas que se utilizaron para crear la ilustración de la portada de este libro.

Explora la composición

01 Decidir la pose y la ropa.

•Elige una pose

Dibujaré señoritas de oficina, que es mi especialidad. Buscaremos una pose que se ajuste al tamaño de retrato A4 solicitado. -La pose propuesta está diseñada para encajar perfectamente en la pantalla. Llenan la pantalla con movimientos naturales como sostener un bolígrafo o apoyar las manos en el reposabrazos. •El plan es una composición frontal que enfatiza la cintura y los glúteos femeninos. La falda ajustada y la sombra entre los muslos también crearon un look sexy. •La idea es acercar intencionalmente a los personajes al borde de la pantalla, con la intención de diferenciarlos entre sí. Muestra las hermosas curvas de tu espalda.



Punto Esperando inspiración

Personalmente, el trabajo duro es la parte más difícil de dibujar una ilustración. Si tienes una idea de antemano del tipo de situación que quieres representar, puedes pensar en una composición que haga que esa situación parezca atractiva. El problema es cuando, en primer lugar, no tienes una idea clara de la situación. En tales casos, simplemente espero a que me llegue la imagen mientras realizo algunas actividades recreativas como navegar por Internet, dar un paseo o ir de compras. Puede que haya ocasiones en las que no se te ocurra nada y el tiempo pase, pero que no cunda el pánico.

Punto Cambiar la pantalla y revisar

Cuando hago un boceto, a menudo me apego a la imagen y pierdo objetividad, lo que hace difícil juzgar si la composición es buena o mala. Si esto sucede, será más fácil evaluar objetivamente la composición mostrando el boceto en un dispositivo con una pantalla pequeña, como un teléfono inteligente, y revisándolo.

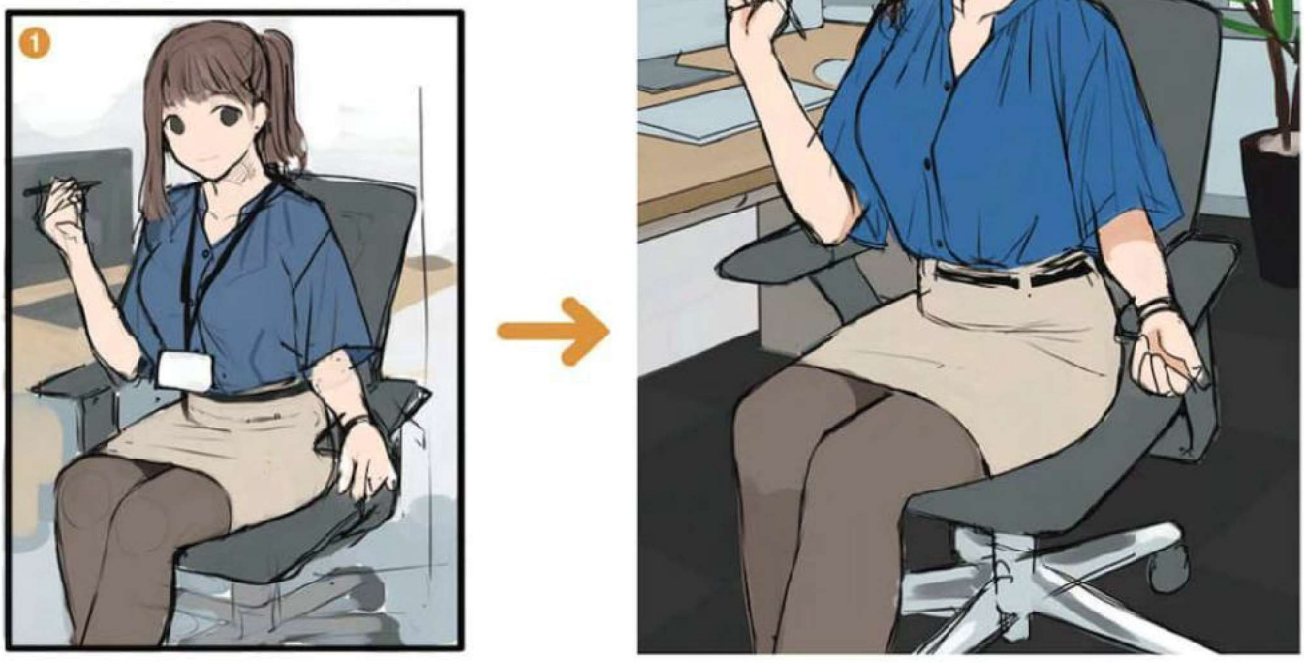
decidir sobre la ropa

Considerando que se trata de una ilustración de portada para un libro llamado "Cómo colorear la ropa", se seleccionó esta idea como borrador final por dos razones: "el personaje se coloca en el centro" y "la ropa resalta". lo máximo." . A continuación, considere los disfraces. •El plan es tejido, el ① plan es una blusa, el plan es una chaqueta y corta y cose, y el ® plan es una manga globo. "Las arrugas son la expresión de la ropa", así que decidimos elegir un conjunto que luciera más atractivo con arrugas.

02 áspero

•Determinar la composición y dibujar un boceto.

Basándonos en los bocetos para la consideración del diseño de la portada, creamos bocetos para la producción de ilustraciones reales. Dibujar más detalles y reconsiderar cada elemento y el equilibrio general. Por ejemplo, modificamos la pose de la mano para que las uñas se noten más. Creo que la torsión en los movimientos de los brazos ha aumentado y la suavidad del cuerpo femenino también ha aumentado. También saqué mi tarjeta de identificación de empleado. Es un accesorio que se puede colocar y quitar fácilmente, así que dibujo todo y considero si lo necesitaré más adelante.



Coloración de personajes: dibujo lineal ~ sombra

01 dibujo lineal

Dibuja un dibujo lineal usando la guía aproximada.

Establezca la opacidad de la capa rugosa en alrededor del 30% y cree una nueva capa "Normal" encima (a diferencia de los Capítulos 1 y 2, los dibujos lineales se crearán en la capa "Normal" más adelante colocándolos en una carpeta y haciéndolo todo a la vez (Esto es para cambiarlo a "Multiplicar"), dibuja dibujos lineales para cada parte en [acuarela oscura]. La razón para dibujar cada parte es para que sea más fácil volver a dibujar las líneas más adelante. Estoy seguro de que cada persona tiene su propia opinión sobre la calidad de los dibujos lineales, pero en mi caso, mi objetivo es un cierto nivel de calidad. Esto se debe a que el acabado es más limpio. Sin embargo, sería mejor que las líneas dibujadas fueran un poco más toscas, dándole más potencia y dinamismo. Intente buscar dibujos lineales que se adapten a su estilo de dibujo.

Primero, dibuja el contorno de la cara, el cuerpo y la ropa. Como se explicó en el Capítulo 2 (p. 28), las arrugas en la ropa se expresan mediante el color, por lo que en los dibujos lineales, céntrese en la silueta.

El cabello es una parte donde la calidad del dibujo lineal en particular está directamente relacionada con el producto terminado. Para que sea más fácil volver a dibujar hasta que estés satisfecho, separé las capas para el cabello frontal y posterior ② •. Dibuja una línea que siga la línea del cabello y el flujo del cabello. Para las partes que cubren el cuerpo, utilice la función de máscara de capa y la herramienta [Borrador] para borrar con cuidado los dibujos lineales superpuestos.

Después de dibujar el cuerpo y el cabello, llega el momento de dibujar la silla. Como la silla de oficina tiene una forma compleja, también la separé en capas46.

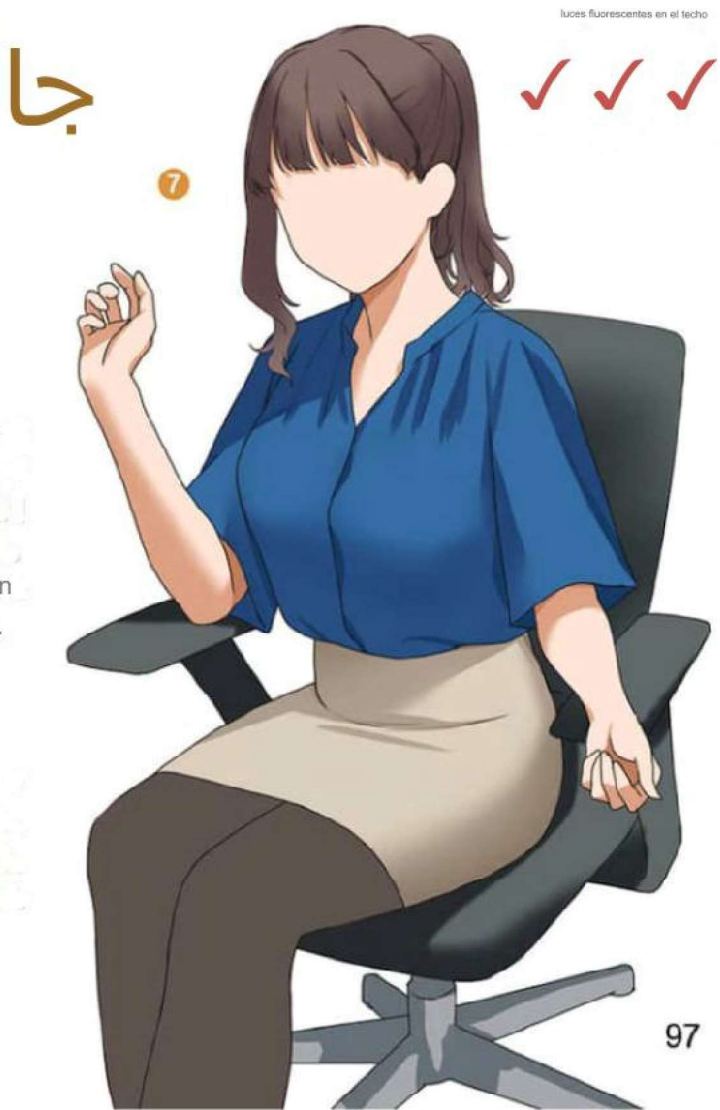
Una vez que se completa la coloración, se crean dibujos lineales para la cara, los accesorios (reloj, aretes, bolígrafo, tarjeta de identificación de empleado) y el fondo.

1~6

Punto Razón para dibujar la cara más tarde.

Si dibujas la cara primero, tenderás a dibujar sólo los ángulos que sean tus favoritos. Esto a veces puede provocar malos movimientos de las manos, así que trato de completar el cuerpo de acuerdo con la composición que quiero dibujar y luego dibujo una cara que coincida con ese cuerpo. Además, la cara es una parte divertida de dibujar, así que Para mantener la motivación para la producción final, trato de pasarla a etapas posteriores.

02 Subpelo, sombra



◎ Aplicar capa base a cada parte

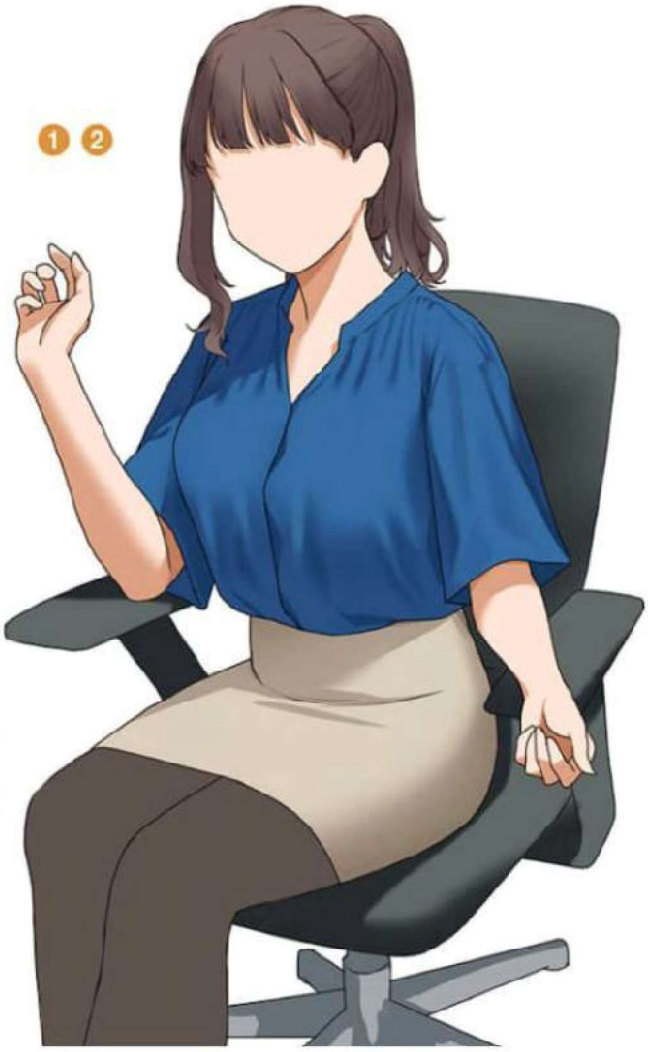
Combine los dibujos lineales de cada parte en una carpeta y configúrela en "Multiplicar". Piel, cabello, blusa, falda, medias, silla, pata de silla... Crea una nueva capa "normal" para cada una de las siete partes y usa la herramienta [Relleno] para pintar de base. Si hay áreas sin rellenar, utilice la función [Pintar áreas sin rellenar] para rellenarlas como se explica en el Capítulo 1 (p.17).

• Agregar una sombra aproximada

Cree una capa "normal" encima de la capa de pintura base para cada parte y recórtela. Teniendo en cuenta la fuente de luz en la esquina superior derecha de la pantalla, use [Acuarela oscura] para agregar sombras y use [Rellenar y mezclar] para mezclar. Las sombras de la ropa se pueden dibujar fácilmente en dos pasos, solo como guía para las arrugas que se dibujarán en el futuro.

Coloreando al personaje: Coloreando cada parte.

01 blusa



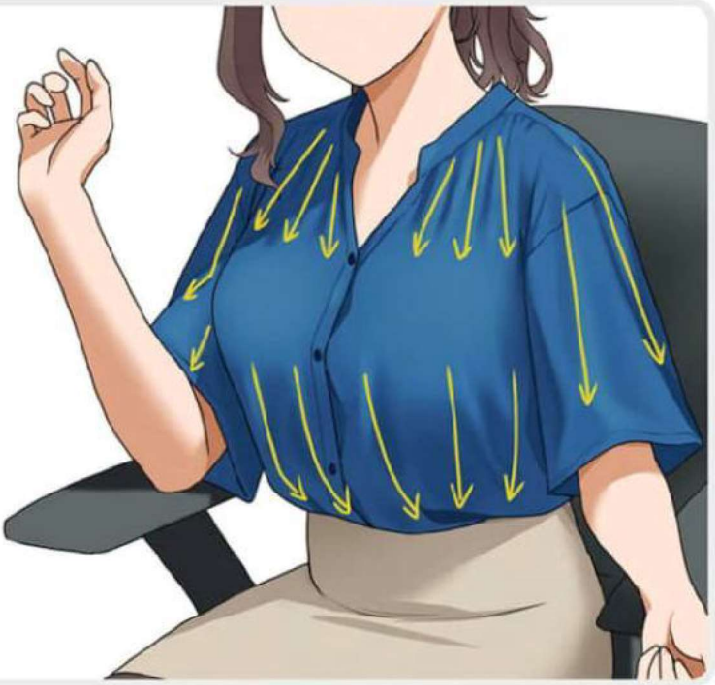
Dibujar detalles de sombras

Divide las capas en las que has trabajado hasta ahora en "persona" y "silla" y combínalas. Agregue el flujo del cabello usando "acuarela oscura" en la capa combinada de la persona. La razón para modificar el cabello en esta etapa es poder ver la imagen terminada hasta cierto punto antes de dibujar la blusa.

Recorte la capa "Normal" a la capa de combinación de figura humana y dibuje las sombras de las arrugas. Utilice [Acuarela oscura] para dibujar en las áreas oscuras y utilice [Rellenar y mezclar] para crear una gradación. En particular, aparecen sombras oscuras en las axilas y en las costuras de la blusa, así que utiliza un color oscuro para taparlas bien.

Blusa patrón de punto

La oficinista de la ilustración lleva una "blusa tipo patrón" con cuello en V. Presenta una silueta holgada y un gran cofre abierto, lo que da una impresión genial. Para expresar la suavidad de la tela, utilizo principalmente [Paint & Blend] para crear gradaciones en los bordes de las arrugas y las sombras.



•Dibujar costuras y botones.

Después de dibujar las arrugas y las sombras, cree una capa "normal" y use [Acuarela oscura 2] para agregar las costuras y [Acuarela oscura] para agregar los botones.

Línea de costura de la manga del punto

Colocar las costuras de las mangas lejos de los hombros hacia los brazos le dará a la prenda un aspecto holgado y de gran tamaño.

Forma de botón de punto

Se supone que los botones de la blusa tienen cuatro agujeros. El tamaño de esta ilustración no te permite dibujar la forma en detalle, pero si tienes la forma en mente, puedes crear una expresión más realista.

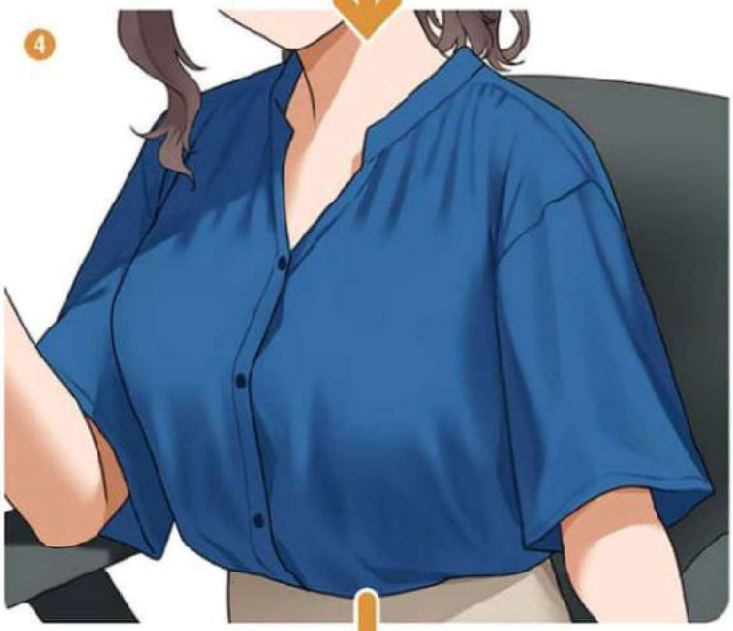
•Añadir aspectos destacados

Utilice [Paint & Blend] para agregar un azul ligeramente más brillante a las áreas donde incide la luz, como la parte superior del pecho y los hombros, para crear un efecto tridimensional.

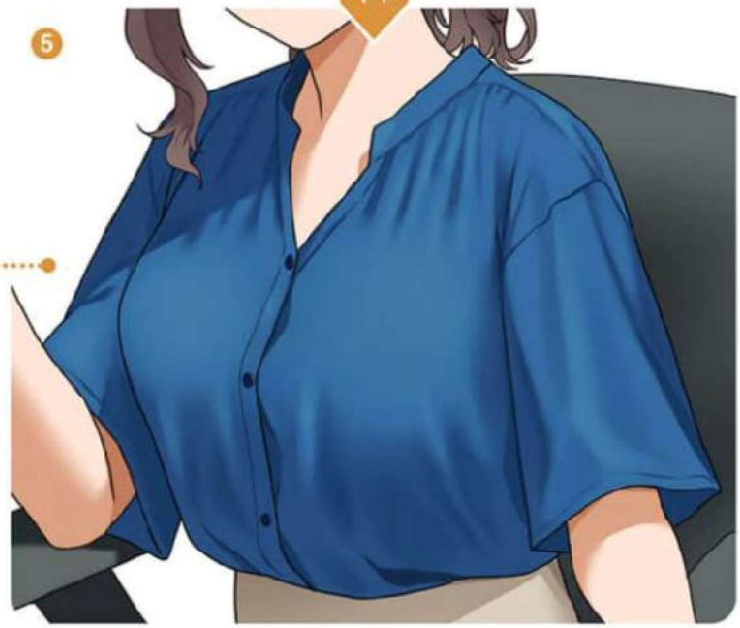
•Aspectos destacados

3

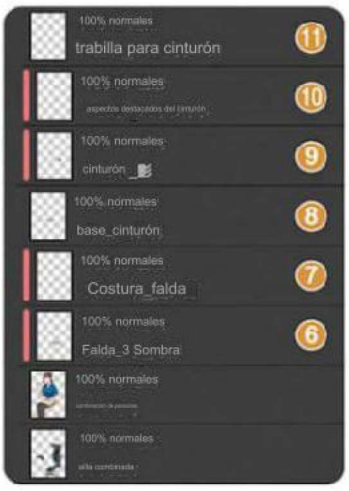
4



5



02 falda



Dibujar detalles de sombras

Combina nuevamente las capas de la persona y dibuja la falda.

Crea una capa "Normal" y recórtala a la capa de combinación de personas.

Primero, use [Paint & Blend] para crear una gradación alrededor del área del estómago, luego pinte en las sombras de las arrugas.

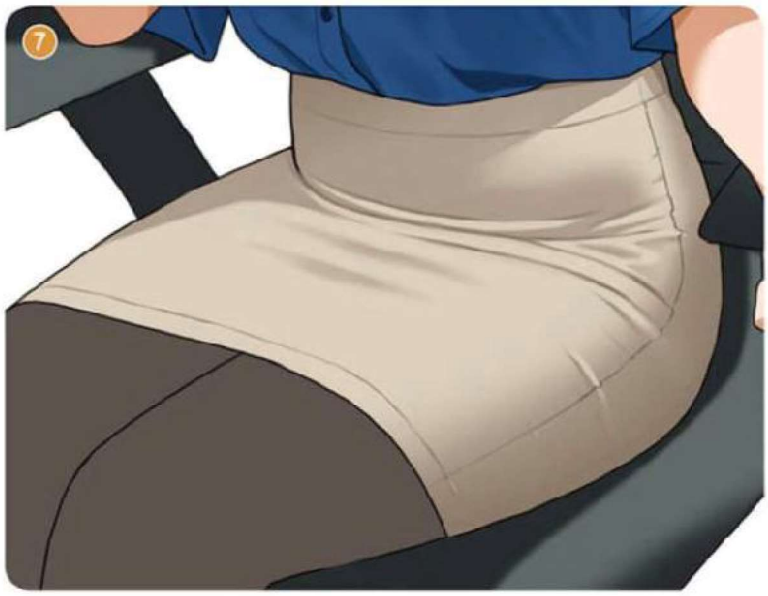
Punto

arrugas en falda ajustada

Las faldas ajustadas se ciñen firmemente al cuerpo y no hay mucho exceso de tela. Por eso, trato de dibujar al mínimo las arrugas que se producen a medida que el personaje se mueve. En esta ilustración, se forman arrugas horizontales alrededor del estómago al sentarse. Las arrugas en la base de las piernas son profundas y grandes, así que usa [Acuarela oscura] para dibujarlas completamente. También aparecen arrugas entre los muslos debido a la tensión lateral. Esta es una arruga poco profunda, así que use [Paint & Blend] para crear una arruga sutil.

dibujar las costuras

Recorta la capa "Normal" y usa [Acuarela oscura] para agregar costuras a los lados, el dobladillo y la cintura de la falda.



•Dibujar el cinturón

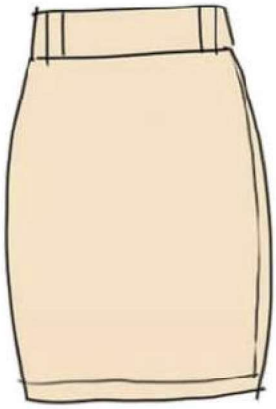
Crea una capa "normal" y dibuja el cinturón con [acuarela oscura]. Dibuja no solo la parte del cinturón, sino también la hebilla y las presillas en la misma capa. Apile las capas "normales" y agregue sombras. Recorte otra capa ``Normal'' y agregue luces con [Acuarela Oscura 2] ①.

Una vez que hayas terminado de dibujar el cinturón, agrega la capa "Normal" nuevamente y agrega las presillas de la falda por donde pasará el cinturón en [Acuarela oscura] ①.

cinturón #4E352D

hebilla #BB9E7A

Falda apretada



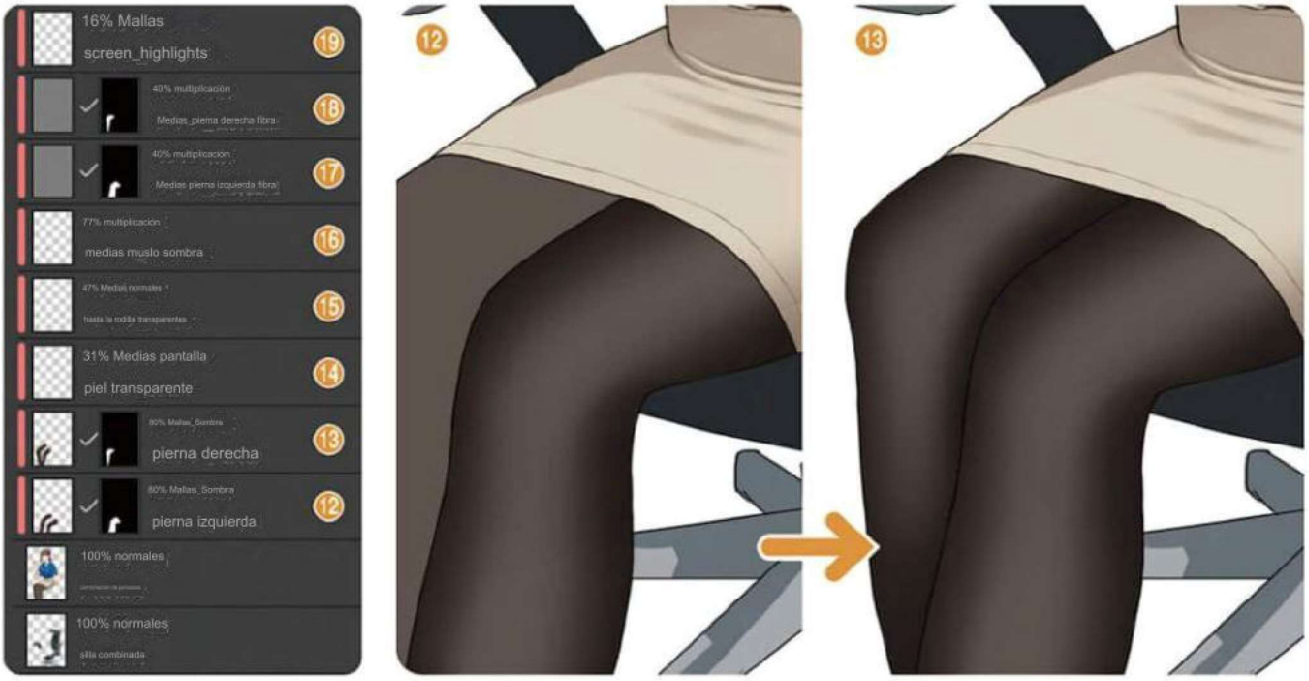
cinturón

Muchas mujeres son delgadas.

03 medias

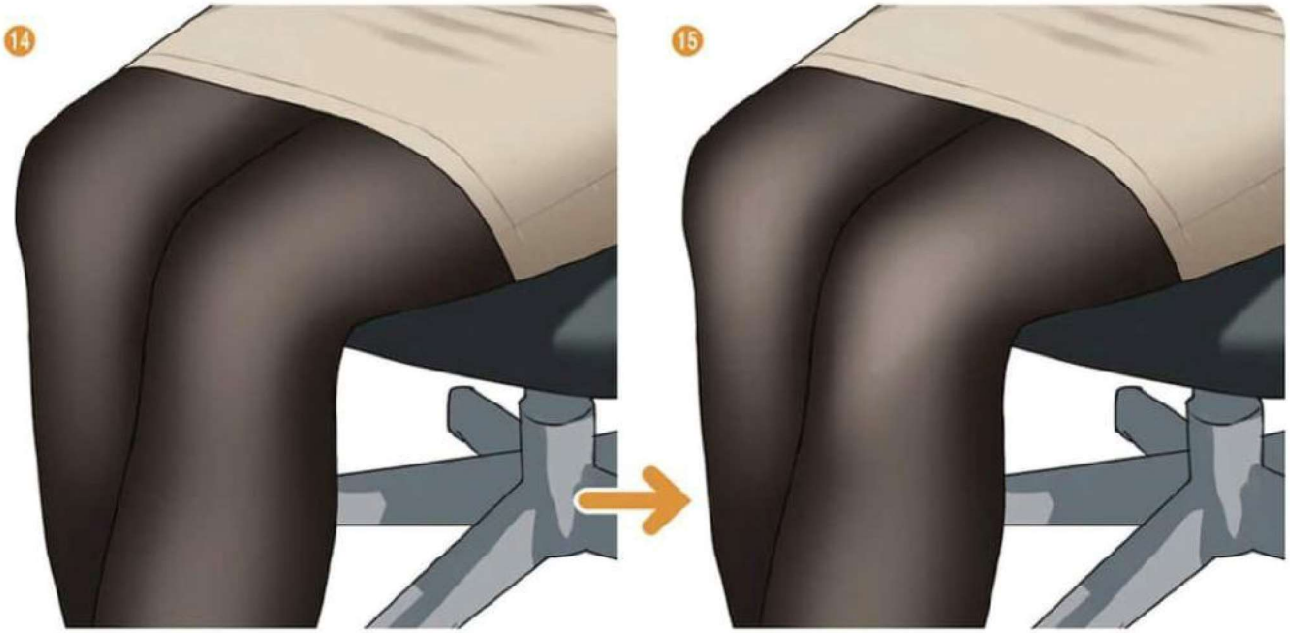
Añade una sombra a cada pierna.

Combina nuevamente las capas de la persona y dibuja las medias. El procedimiento es casi el mismo que "Colocar medias (60 deniers)" (p.56). Agrega dos capas "Multiplicar" (80% de opacidad), recórtalas a la capa de combinación de persona y crea una máscara de capa para cada pierna. Utilice [Rellenar y mezclar] para pintar la parte oscura donde se superponen las patas.



Expresando la transparencia de la piel.

Crea una capa de "pantalla" (31% de opacidad) y recórtala. Utilice [Rellenar y mezclar] para agregar color de piel y crear la apariencia de la piel que se ve a través de las medias. En la postura sentada, las rodillas de las medias son más transparentes, así que agregué una capa "normal" (47% de opacidad) y agregué el color de la piel a las rodillas para crear una apariencia fuerte y transparente.



Añade una sombra a los muslos.

Agrega una capa "Multiplicar" (77% de opacidad) y dibuja una sombra triangular entre la falda ajustada y los muslos ①. Primero, dibuja un triángulo con [Acuarela oscura] y usa [Rellenar y mezclar] para difuminar el borde de la sombra y mezclarlo. Esta sombra ayuda a crear la redondez de los muslos.

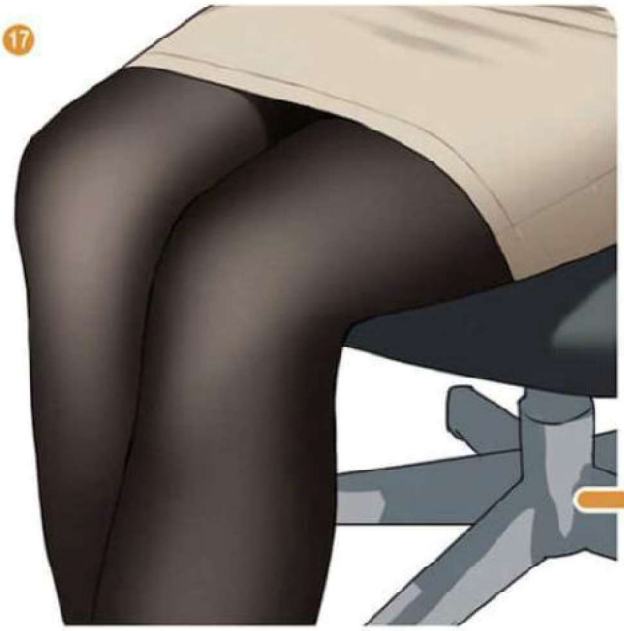
16

• Resalta la textura de las medias.

Duplica el ruido creado seleccionando [Filtro] → [Dibujar] → [Ruido Perlin] en el menú para crear dos imágenes. Al igual que con las sombras, crea una máscara de capa para cada pierna.

Recorta la capa de combinación de personas y establece el modo de fusión en "Multiplicar". Ajusta la opacidad al 40% para darle una textura natural.

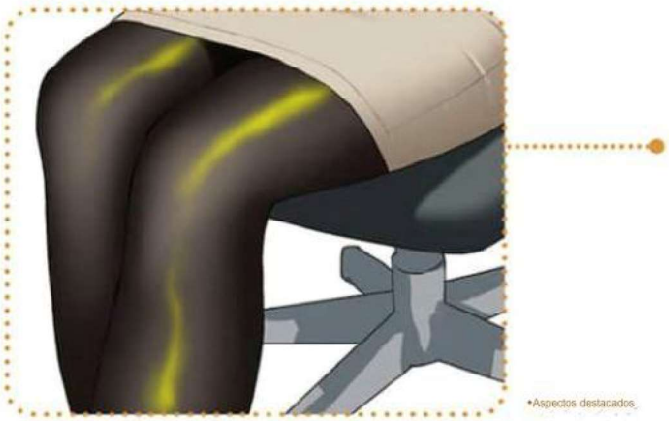
17



18

•Añadir aspectos destacados

Agrega una capa de "Trama" (16% de opacidad) y recórtala. Utilice [Pintar y mezclar] para aplicar un color brillante a las medias y utilice [Borrador (suave)] para ajustar la forma.



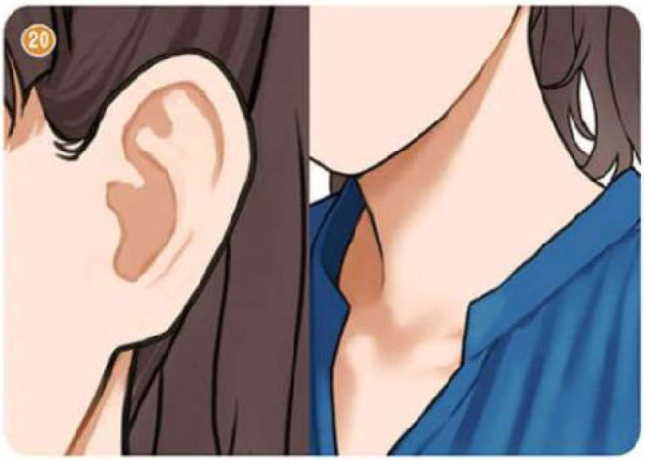
19

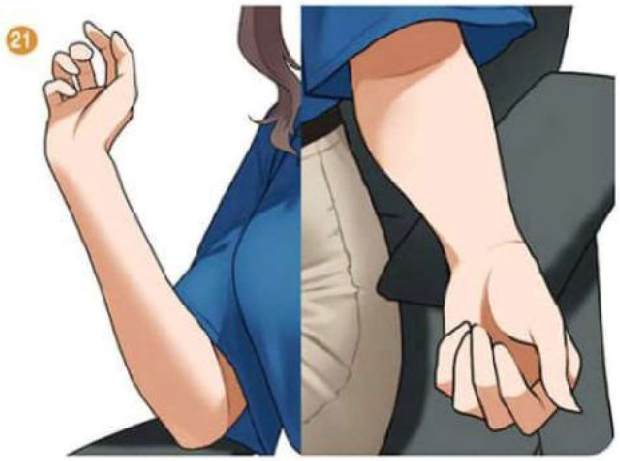
04 piel

• Dibujar detalles de sombras

Combine las capas humanas nuevamente y ajuste la forma para mezclar las sombras agregadas usando "Agregar una sombra aproximada" (p.97). Primero, recorta la capa "Normal" y ajusta la forma de las orejas. Usa acuarela oscura para rellenar el interior de la oreja con el color de la sombra, luego dibuja las áreas más brillantes usando el color base de la piel. También dibujé las sombras del cuello y la clavícula en la misma capa. Utilice [Rellenar y mezclar] para agregar sombras y, para áreas particularmente oscuras, use [Acuarela oscura] para agregar sombras más oscuras.

Recorté la otra capa "Normal" y dibujé las sombras de los brazos y las manos. Para las arrugas de las manos y los dedos, utilice ``Dark Watercolour 2" para agregar sombras trazando y estirando las líneas del dibujo lineal.





• Píntate las uñas

Agrega una capa "normal" y pinta las uñas con "acuarela oscura". Es un rosa salmón que no quedaría fuera de lugar en la oficina.

Agregue una capa "normal" recortando la capa de la uña y agregue reflejos con [Acuarela oscura].

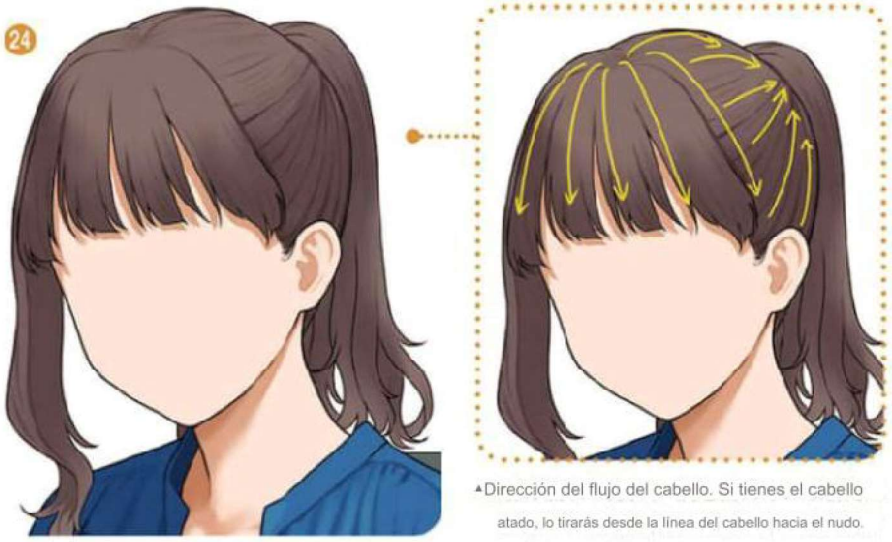
clavo
#E28A6B

05 cabello

alisar el cabello

Combina las capas de personas nuevamente.

Recorta la capa "Normal" y pinta el cabello en líneas finas, prestando atención a la línea del cabello y al flujo. Utilice [Acuarela oscura].

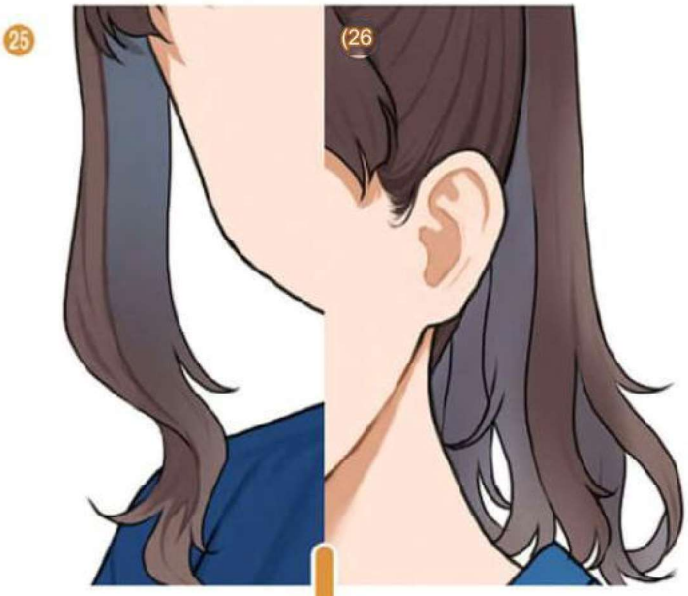


▲Dirección del flujo del cabello. Si tienes el cabello atado, lo tirarás desde la línea del cabello hacia el nudo.

-Poner luz reflejada dentro del cabello.

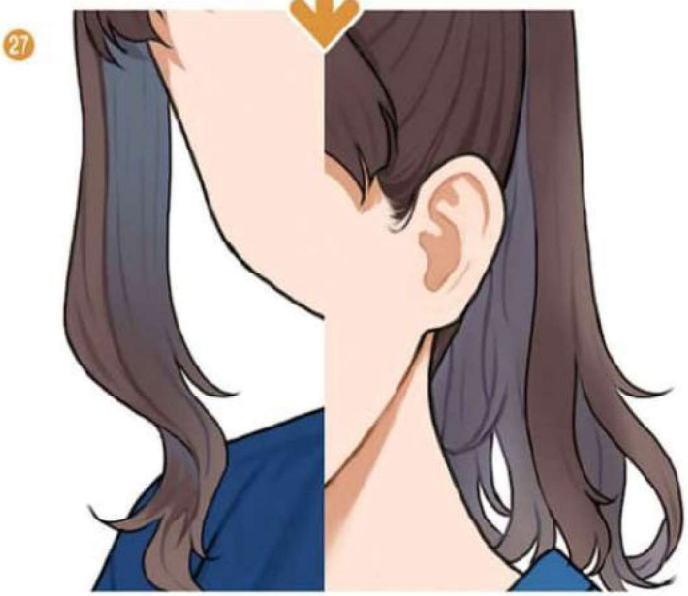
Recorta la capa "Superposición" y crea una máscara de capa dentro del mechón de cabello en el lado izquierdo. Utilice [Rellenar y mezclar] para agregar un poco de azul al área enmascarada como luz reflejada y utilice [Borrador (suave)] para borrar y ajustar la forma. Esto expresa el espacio dentro del mechón de cabello. También pretende expresar la diferencia en la superposición entre el cabello de la parte delantera y el cabello de la parte posterior, creando una sensación de perspectiva.

Agrega otra capa "Superposición" (opacidad 59%) y crea una máscara de capa para el cabello recogido. Inserte la luz reflejada dentro de esta área de la misma manera.



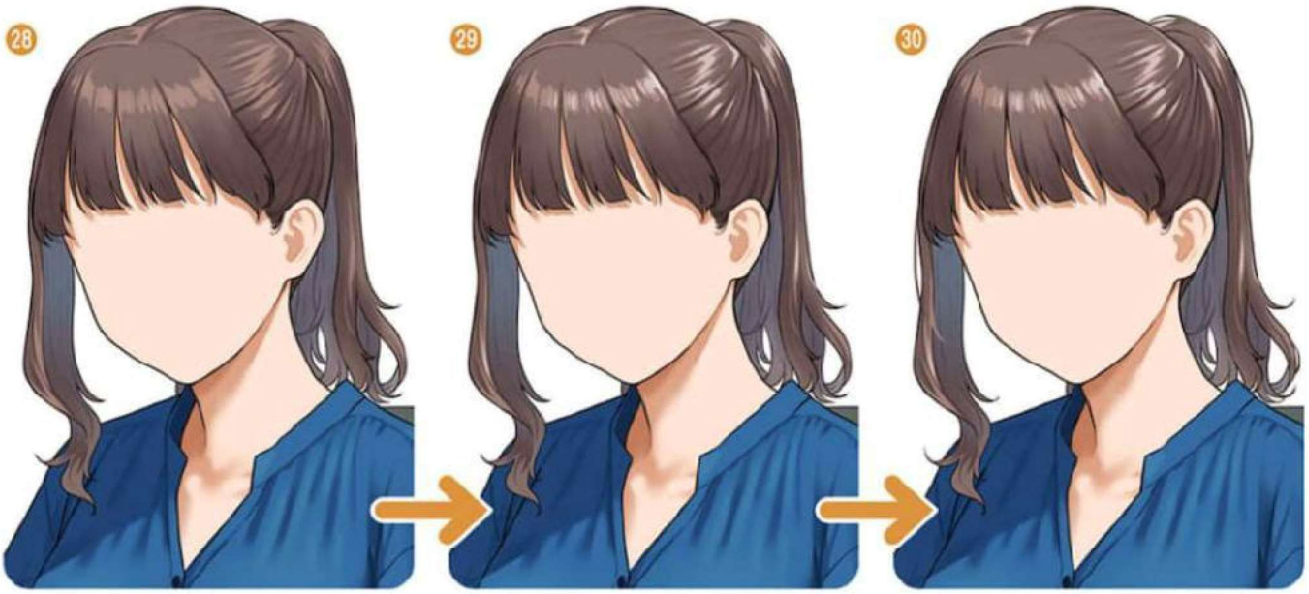
• Añade las puntas del cabello.

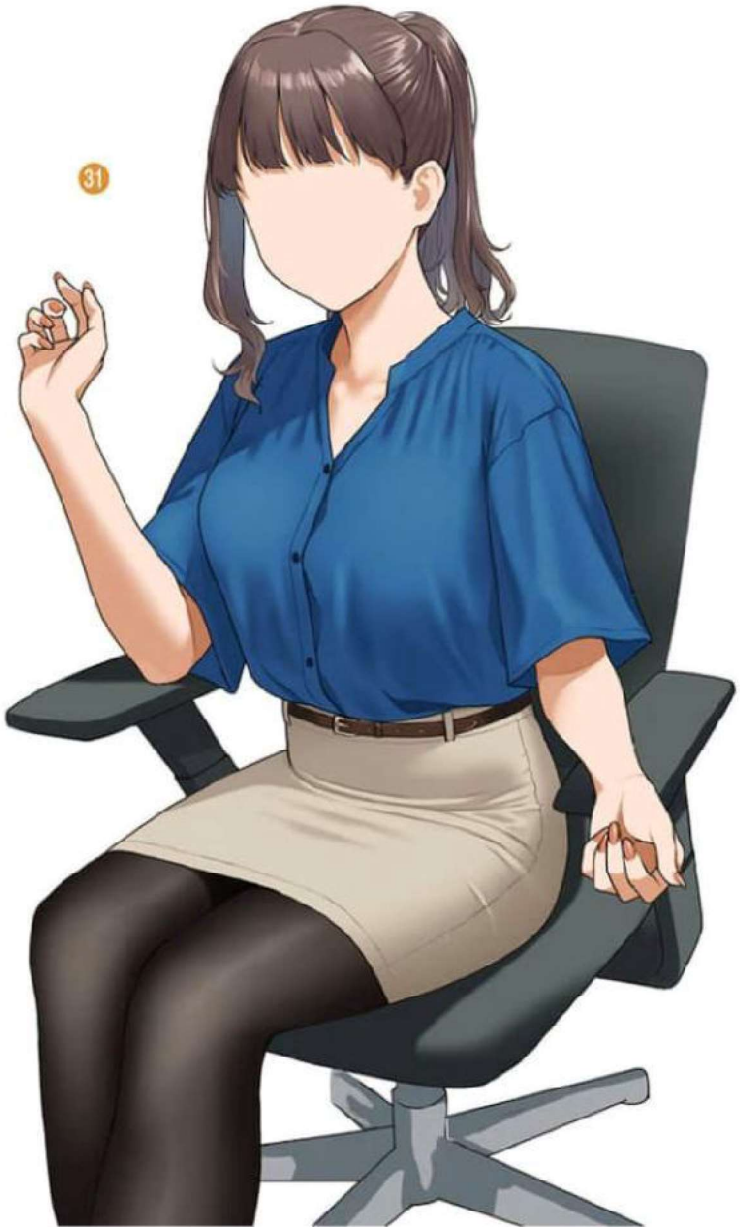
Recorte la capa "Normal" y use [Acuarela oscura] para dibujar el flujo del cabello en el área donde se agregó anteriormente la luz reflejada. Dibujando de esta forma aumentaremos la cantidad de información sobre el cabello. Si quieres dibujar la ropa con cuidado, también debes dibujar más pelo, de lo contrario la impresión quedará desequilibrada.



◎ Agrega reflejos y agrega cabello fino

Cree una capa "Normal" (75% de opacidad), recórtela y use [Acuarela oscura] para agregar reflejos con un color más claro que el color del cabello, teniendo en cuenta la fuente de luz. A continuación, agregue una capa "normal" y use [Acuarela oscura] para agregar un color cercano al blanco. Crea una capa "normal" encima y agrega mechones finos de cabello con [acuarela oscura]. Creo que la cantidad de información en pantalla aumentará, haciendo que las ilustraciones sean más atractivas.





• Corrija cualquier parte que parezca extraña.

Combine las capas de personas nuevamente y verifique todo una vez, Verifique si hay alguna molestia. La mano izquierda parecía un poco pequeña, así que ajusté la forma usando [Editar] → [Transformación] → [Transformación de malla] en el menú. También estaba un poco preocupado por la forma del flequillo, así que usé [Transformación de malla] para ajustarlo también.

06 silla de oficina

Añade sombras para crear un efecto tridimensional.

Luego, agregue una capa encima de la capa combinada de la silla.

Agregue una capa "Normal", recórtela y use "Acuarela oscura" y [Rellenar y mezclar] para agregar sombras en los lados del respaldo y el asiento para crear un efecto tridimensional.

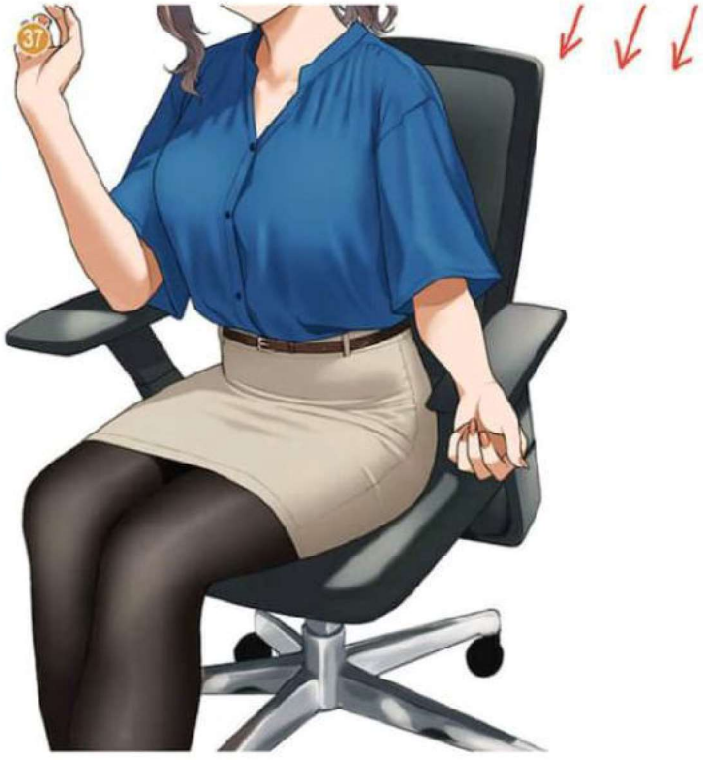
Usando [Acuarela oscura], agregué detalles como el mecanismo de ajuste de altura del reposabrazos directamente a la capa de unión de la silla.

dibuja las piernas

Los colores oscuros se concentran en la parte inferior de la pantalla, como la alfombra, el asiento de la silla de oficina y las medias del personaje. Para mantener el equilibrio, las patas de la silla de oficina están hechas de metal brillante. Agrega una capa "Normal" y pinta la parte superior de las patas de la silla del mismo color oscuro que el asiento. Esto se debe a que el respaldo del asiento es reflectante. Agregue otra capa "Normal" y agregue un color brillante a las esquinas de las patas para crear un efecto tridimensional similar al metal. Finalmente, cree una capa "normal" debajo de la capa de combinación de sillas y dibuje las ruedas. Utilicé [Acuarela oscura] para estos pasos.

•Añadir aspectos destacados

Finalmente, sujete la capa "Pantalla" a la capa de unión de la silla y agregue reflejos a toda la silla para que la parte del cojín brille. Presta atención a la dirección de la luz (arriba a la derecha mirando hacia la pantalla) para que la iluminación sea la misma que la de la persona.



Coloreando el personaje: Dibuja la cara.

01 Dibujo de líneas de ojos, pintura base y dibujo.

• Dibuja un dibujo lineal

Una vez coloreados la ropa y el cabello, paso al rostro. Cree una carpeta de "ojos" encima de la capa de combinación de personas. Cree una capa "Multiplicar" en la carpeta y dibuje el dibujo lineal de los ojos en [Acuarela oscura] mientras hace referencia al boceto. Ajuste el equilibrio y organice las líneas de modo que las posiciones superior e inferior de los ojos y los tamaños izquierdo y derecho parezcan naturales.

• Aplicar capa base

Una vez que se complete el dibujo lineal, cree una capa "normal" debajo del dibujo lineal del ojo y use la herramienta [Relleno] para rellenar el ojo. Además, cree una capa "normal" debajo de ella. Pinte el blanco de los ojos con [acuarela oscura].

•Dibujar dentro de los ojos

Recorta la capa "Normal" sobre la capa base blanca. y añade sombras. Agregar sombras al blanco de los ojos también les da una apariencia tridimensional. Recorte la capa "Normal" a la capa de pintura inferior del ojo y use [Rellenar y mezclar] para dibujar una gradación de arriba a abajo.

#4C4B47 #F7F3F1

Ajustar la posición y forma de los ojos.

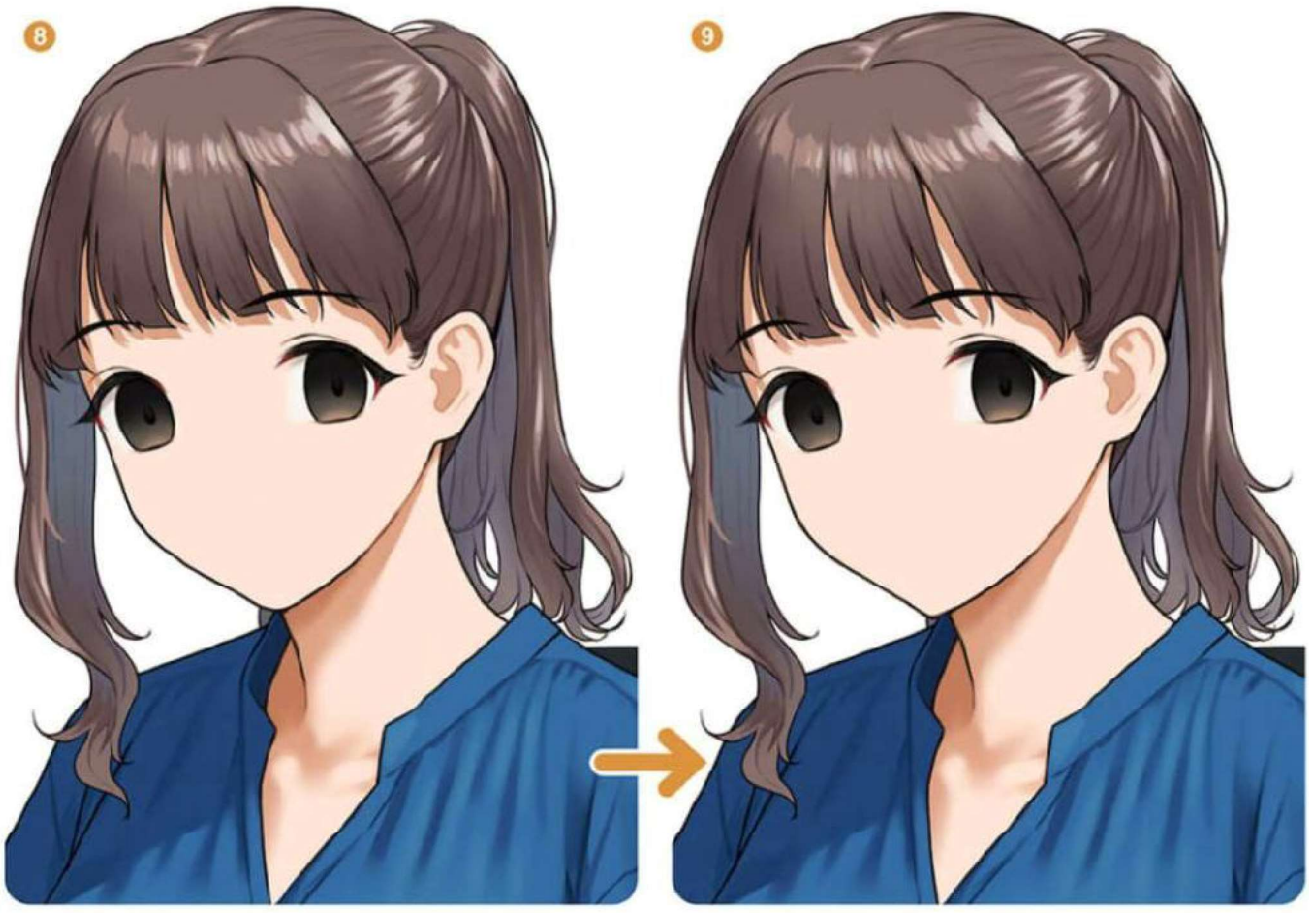
Además, agrega una capa "normal" y dibuja las pupilas. La posición de la pupila está relacionada con la línea de visión de la persona. Mire todo el cuerpo para asegurarse de que no haya molestias en la línea de visión y ajuste la posición de los ojos.

Combine la carpeta Ojos y active Bloquear píxeles transparentes para agregar enrojecimiento a los ojos y las esquinas exteriores. Esto ayudará a que los ojos se mezclen con tu rostro. A continuación, ajustaremos finamente la forma de los ojos.

02 Cejas, deformación

•Dibuja las cejas y transforma la cabeza.

Agrega una capa "Normal" sobre la capa de ojos combinada y dibuja las cejas. Cejas El grosor y la forma del personaje también están directamente relacionados con la expresión del personaje, por lo que requiere mucha atención. Compruebe si hay distorsión o incomodidad volteando la imagen hacia la izquierda y hacia la derecha. Ajústelo agregando un bulto al contorno de la mejilla derecha a la capa de combinación humana y transformando el contorno del lado derecho de la cabeza usando [Editar] → [Transformar] → [Transformación de malla] en el menú.



03 Destacados, reflejos y adición de color.

• Añade luz y color a los ojos.

Agregue una capa ``Normal'', recórtela en la capa de combinación de ojos y agregue luces con [Acuarela oscura], teniendo en cuenta la fuente de luz ①. Además, recorto la capa "Normal" (10% de opacidad) y agrego color azul en la parte superior de los ojos usando [Acuarela oscura] como reflejo. Finalmente, recorté la capa "superpuesta" (73% de opacidad) y agregué enrojecimiento con [Aerógrafo (suave)].

Agrega tinte a los ojos.

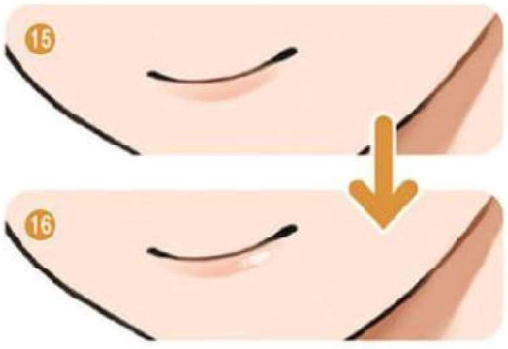
04 Nariz, boca

•Dibuja la nariz y la boca.

Agrega una capa "Normal" encima de la capa donde dibujaste las cejas y dibuja la nariz y la boca con [Acuarela oscura]. Agrega una capa "Normal" (61% de opacidad) encima y resalta la nariz para darle un efecto tridimensional.

•Dibujar en los labios

Cree una capa "normal" debajo de la capa de dibujo lineal para la nariz y la boca. Después de dibujar el contorno de los labios una vez con [Acuarela oscura], difumina los bordes con "Rellenar y mezclar" ① Agrega una capa "Normal" (76% de opacidad) encima y usa [Acuarela oscura] para crearla. Blanco Añade resaltado para hidratar tus labios.



05 Sombra, mejilla, ajuste.

•Agregar una sombra a la cara.

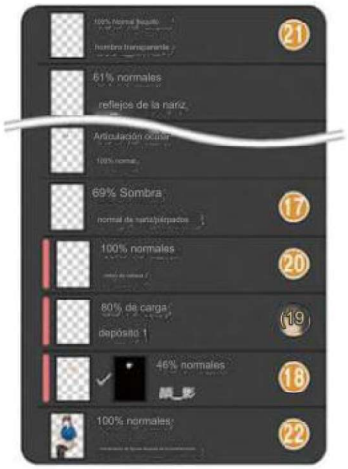
Cree una capa "Normal" (69% de opacidad) debajo de la capa que combina los ojos y use [Rellenar y mezclar] para agregar sombras claras a la nariz y los párpados para agregar dimensión al rostro.
Recorte la capa "Normal" a la capa de combinación de personas. Crea una máscara de capa para la cara y usa [Aerógrafo (suave)] para agregar sombras desde la parte inferior.

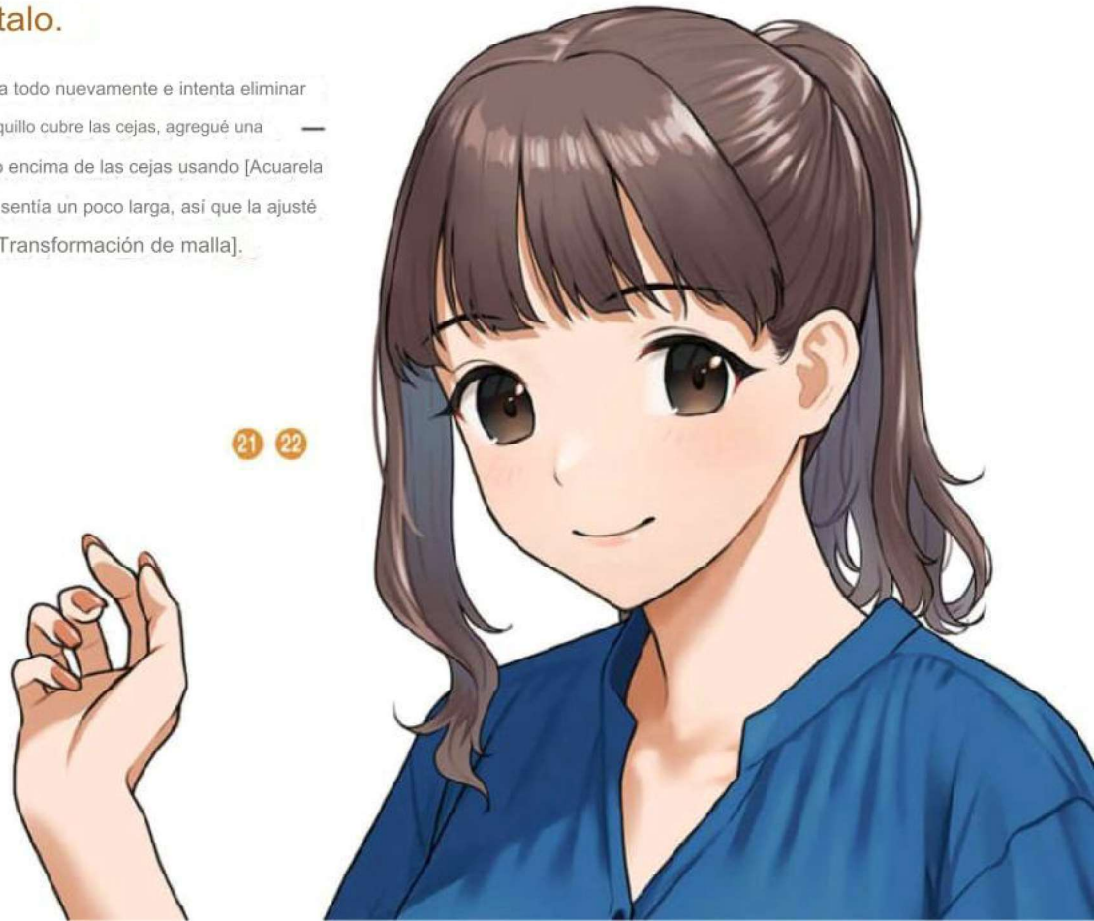
• Añade enrojecimiento a tus mejillas.

Crea una capa "Multiplicar" (80% de opacidad) y recórtala a la capa de combinación de personas. Agrega un poco de rojo a las mejillas usando [Aerógrafo 19 (suave)]. La clave es agregarlo sutilmente sin que quede demasiado rojo. Luego, recorté la capa "Normal" y agregué líneas finas en las mejillas usando [Acuarela oscura]. Produce ternura.

Mira todo y ajústalo.

Una vez que el rostro esté completo, mira todo nuevamente e intenta eliminar cualquier molestia. Para expresar que el flequillo cubre las cejas, agregué una capa "normal" encima y dibujé el flequillo encima de las cejas usando [Acuarela Oscura 2]. Además, la mano derecha se sentía un poco larga, así que la ajusté con [Editar] → [Transformación] → [Transformación de malla].





① Colorear el personaje: Terminar

01 Accesorios

Los accesorios son piezas más pequeñas que la ropa, pero son elementos importantes que pueden afectar la impresión general de una persona. Dibujo cada forma en [acuarela oscura] y luego creo dibujos lineales. Después de eso, use [Acuarela oscura 2] y [Rellenar y mezclar] para agregar luces, sombras y detalles.

• Dibuja los aretes.

Esta oficinista se siente atraída por el hecho de que le gustan los accesorios de color dorado.

A la hora de decidir el color de los complementos, a veces pienso en las aficiones y gustos del personaje, y a veces miro la ilustración completa y pienso en el equilibrio y el color deseado. Es caso por caso.

Como es un accesorio de metal, agregué luces y sombras para aumentar el contraste.

•Dibuja un reloj de pulsera.

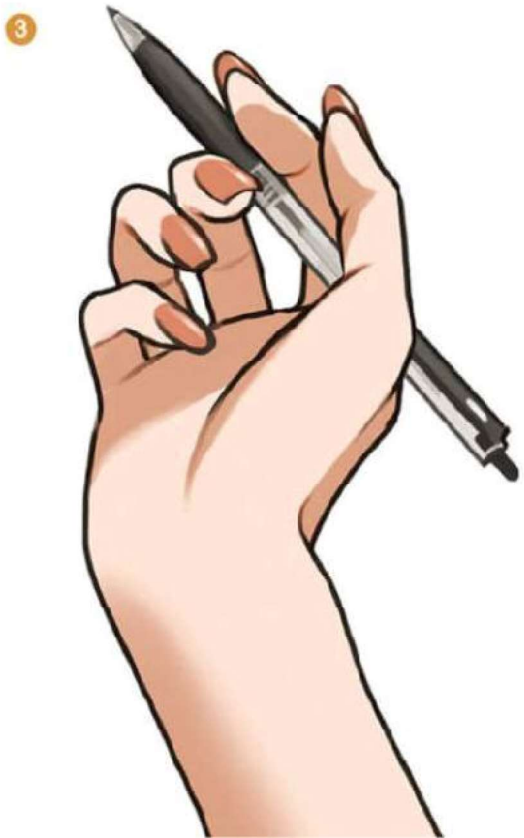
Hice un reloj con correa de cuero. La hebilla es de metal. Esta vez utilicé el mismo color dorado que los pendientes. Sin embargo, al cambiar intencionalmente los colores, puedes crear una sensación de vida diaria, como por ejemplo: "Estoy usando múltiples accesorios al azar y hoy no tengo una apariencia unificada".

Pocas personas se dan cuenta de eso, pero la acumulación de descripciones detalladas da a los personajes una sensación de realidad.

•Dibujar un bolígrafo

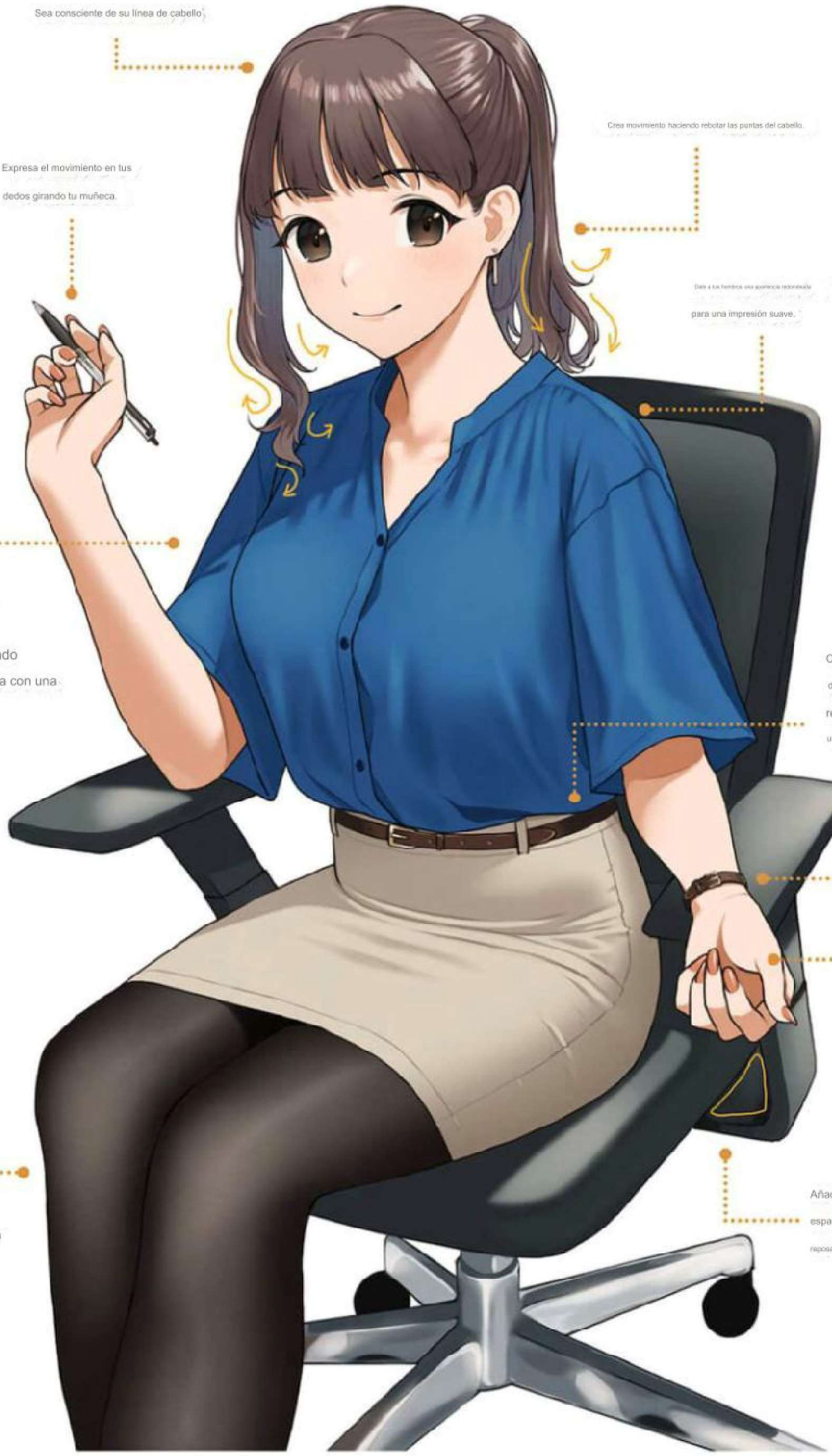
Un bolígrafo con un diseño propio del material de oficina. Estos accesorios crean una atmósfera de oficina y enfatizan que el personaje es una oficinista.

Como se trata de una ilustración para la portada de un libro de técnicas de ilustración, quería que pareciera un "llamado bolígrafo de oficina" para que no se confundiera con una pestaña de bolígrafo.



Señala el compromiso del personaje de OL.

Con el proceso hasta este punto, la coloración del personaje está prácticamente completa. Explicaré los puntos clave de los personajes que dibujé esta vez.



colorear el fondo

Una vez que hayas dibujado a la persona, configura la capa para ocultar y dibuja el fondo. El fondo se difuminará más adelante, así que básicamente no dibujaré demasiados detalles.

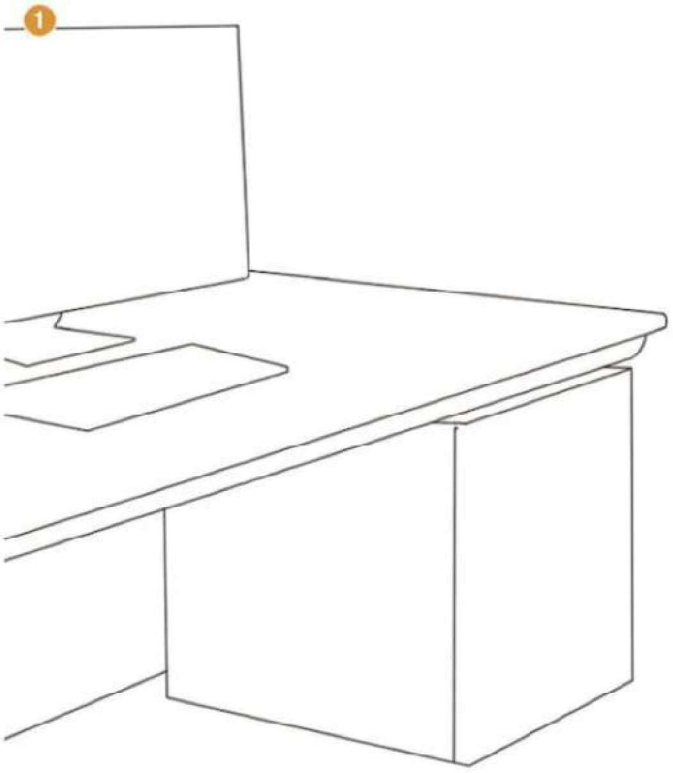
01 escritorio

dibujar un dibujo lineal

Como solo el escritorio está al frente de la pantalla, decidí elevar el dibujo lineal. Crea una capa "Multiplicar" y dibuja líneas con [Acuarela oscura].

Punto Dibuja una línea recta

En CLIP STUDIO PAINT, puede dibujar una línea recta haciendo clic una vez en el punto inicial de una línea recta con la herramienta [Pluma] seleccionada y luego haciendo clic en el punto final mientras mantiene presionada la tecla "Shift". Los escritorios y las PC tienden a tener líneas rectas, por lo que usar la tecla "Shift" le dará un acabado más prolijo y también le ahorrará tiempo.



• Aplicar capa base

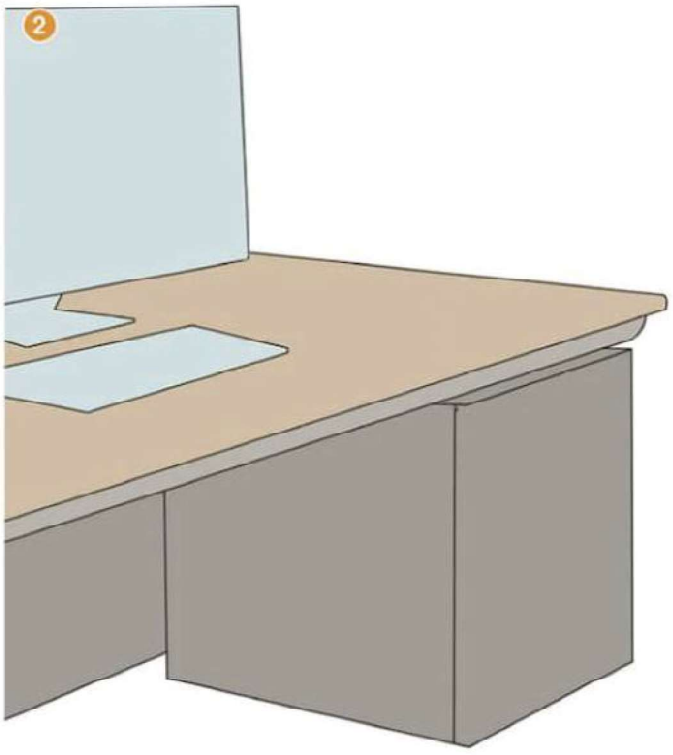
Cree una capa "normal" debajo del arte lineal y pinte cada parte con la herramienta [Relleno].

escritorio (placa superior)
#D1BFA7

Cajón del escritorio)
#B7B4AF

escritorio (gabinete)
#9D9C98

#D4DFE1



• Agregar una sombra

Cree una capa "normal" y recórtela en la capa preparada. Utilice la herramienta [Selección automática] para especificar el rango de cada superficie y utilice [Aerógrafo (suave)] para pintar en las sombras. Además, en la misma capa, rellene la parte que se convertirá en negra la pantalla de la PC.

agregar detalles

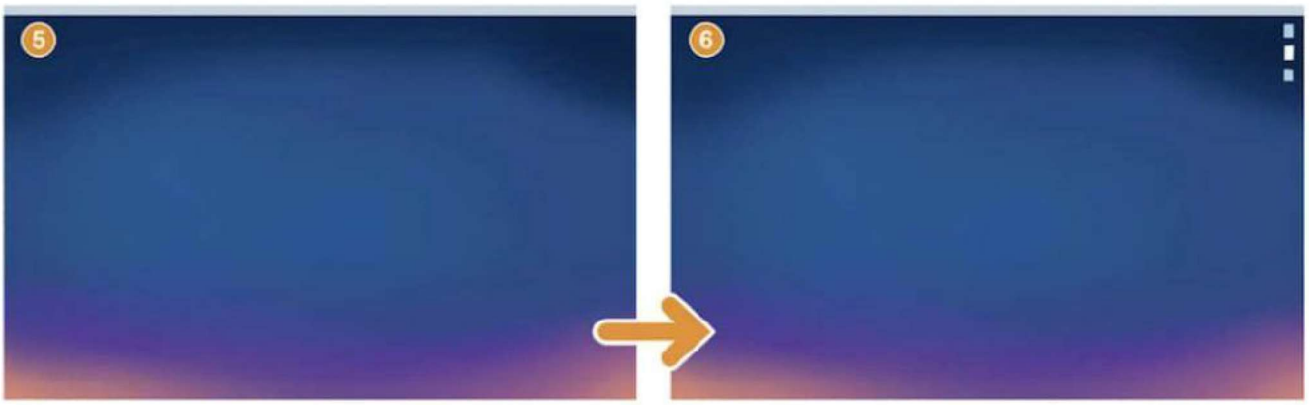
Cree otra capa "Normal", recórtela y luego dibuje las manijas y las luces del gabinete usando "Acuarela oscura".

•. Al agregar reflejos en las esquinas, puedes expresar la textura de los materiales duros. Una vez que lo hayas dibujado hasta cierto punto, combínalo y agrega las partes que te interesen. Quité el relleno que estaba fuera de las líneas y agregué algunas sombras al gabinete. Las líneas también se trazan en color (un proceso en el que el color del dibujo lineal se cambia a un color similar al color del color para combinar la línea y el color).

02 pantalla de computadora

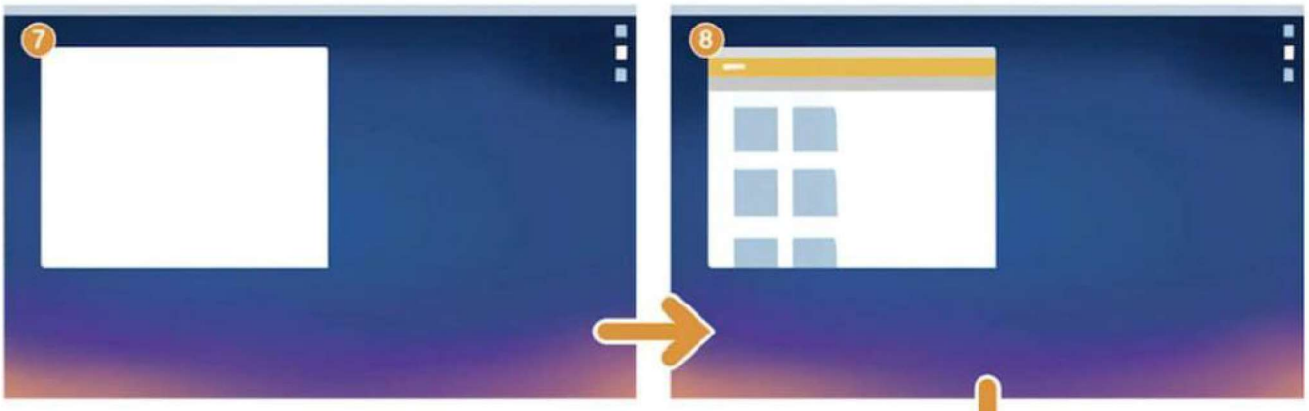
• Crear una pantalla de escritorio

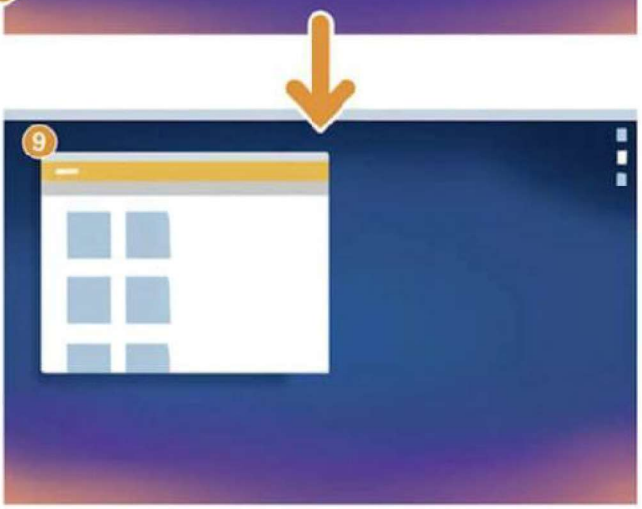
Crea un nuevo lienzo (o una nueva capa) y crea una pantalla de escritorio. Las oficinas tienden a tener colores lisos como blanco, negro y gris, así que haga que la pantalla de su computadora sea un poco más vívida para que el fondo no se vea demasiado simple. Agrega una capa "Normal" y dibuja un ícono en la esquina superior derecha del escritorio con [acuarela oscura].



• Dibujar una ventana

Crea una capa "Normal" y usa el [Rectángulo] de la herramienta [Forma] para dibujar un rectángulo que servirá como base de la ventana sobre un fondo blanco. Cree una capa "normal" encima de la capa base, recórtela y dibuje aproximadamente dentro de la ventana. Agrega una capa "Normal" debajo del fondo y dibuja la sombra de la ventana. Utilizo [acuarela oscura] para todo.

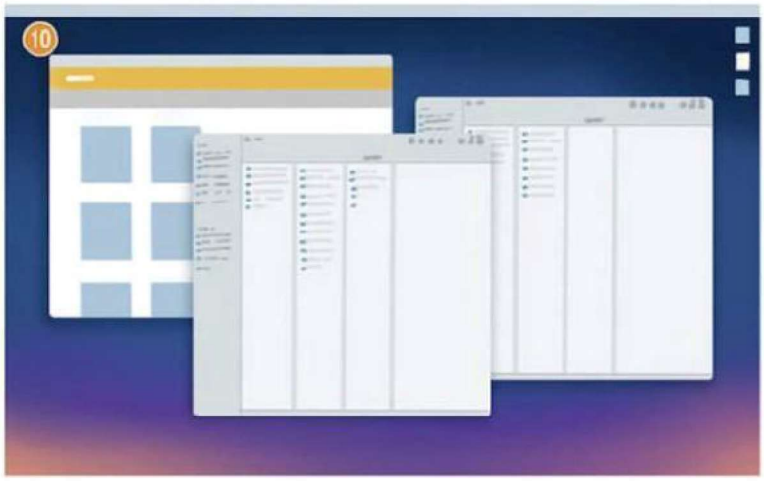




Duplicar y organizar ventanas

Combine las tres capas (⑦⑧⑨) que representan ventanas en una carpeta y luego duplíquelas①. Mueva cada carpeta usando la herramienta [Mover capa] y organícela.

Si la ventana tuviera solo un tipo de apariencia, la pantalla no se vería natural, así que cambié las imágenes de la ventana en cada carpeta en ①.



Inserte la pantalla creada en su PC

Una vez que la pantalla del escritorio esté completa, combine y copie las capas y péguelas en el lienzo de la ilustración de la portada.

Utilice [Editar] → [Transformar] → [Transformación libre] en el menú para ajustar el ángulo y colocarlo en la PC ①. Una vez insertado, sujételo a la capa de unión del escritorio para que no sobresalga de la PC.

A continuación, recorte la capa "Normal" (70% de opacidad) y use [Aerógrafo (suave)] para agregar luces desde la parte superior derecha de la pantalla. Al hacer esto, la pantalla de la PC no destacará del entorno, creando una sensación de unidad.

03 Paredes, suelos

•Dibujar paredes y ventanas.

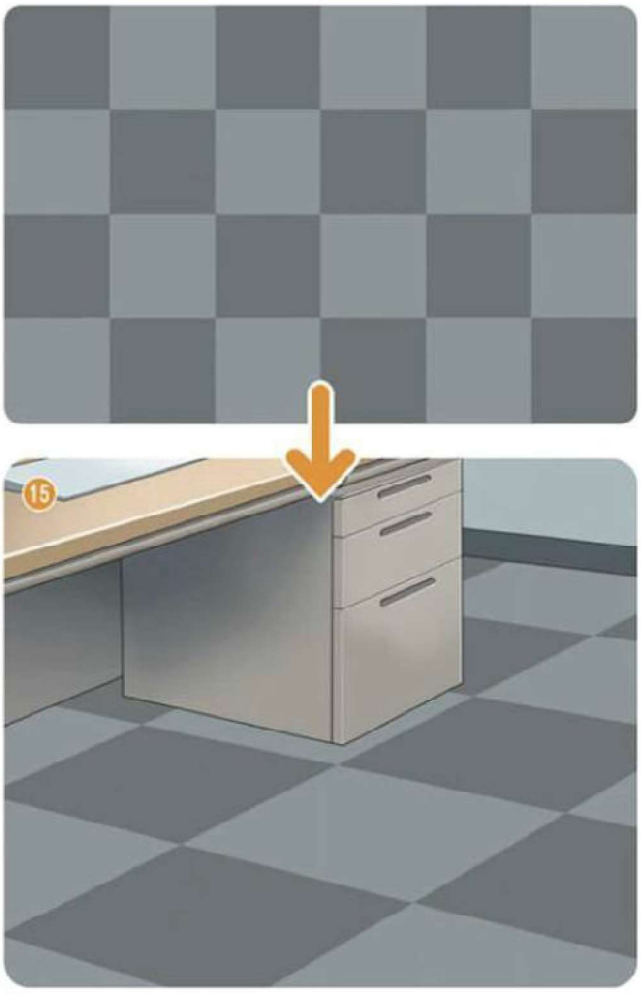
Crea una capa "normal" debajo de la capa del escritorio y dibuja la pared usando [acuarela oscura], teniendo en cuenta la perspectiva. Esta también es una línea recta, así que dibuje la línea mientras usa la tecla "Shift". Cree una capa "Normal" sobre la capa donde dibujó la pared, recórtela y dibuje el marco de la ventana usando la misma [Acuarela oscura] mientras mantiene presionada la tecla "Shift".

•Coloque la alfombra en el suelo.

Crea una alfombra de azulejos.

Cree un nuevo lienzo (o una nueva capa), organice cuadrados grises y mosaicos de un gris ligeramente más oscuro en un patrón de mosaico y combínelos.

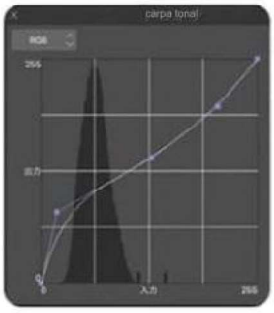
Copie la imagen del mosaico que creó y péguela en el lienzo de la ilustración de la portada. Colóquelo en la parte inferior de la capa de fondo y colóquelo a lo largo de la perspectiva usando [Editar] → [Transformar] → [Transformación libre] en el menú.



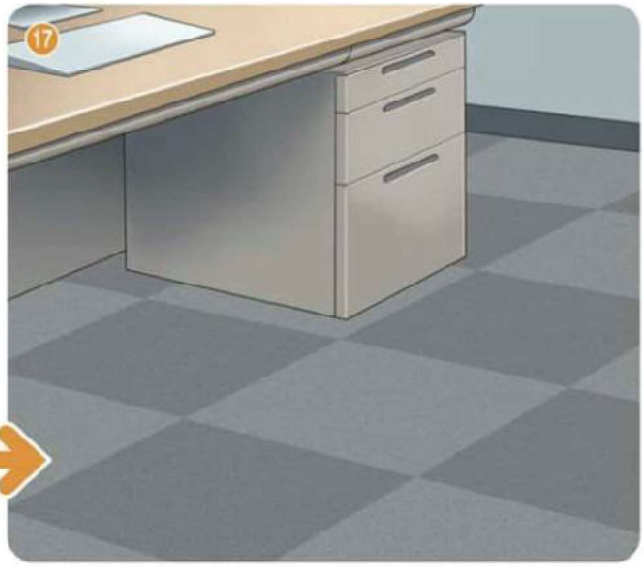
◎ Resalta la textura de la alfombra.

Crea ruido desde el menú [Filtro] → [Dibujar] → [Ruido Perlin] y establece la opacidad al 28%. Córtelo a la capa de alfombra que colocó anteriormente para crear textura ①. Además, cree una capa de corrección de tono (curva de tono), ajústela como se muestra en la imagen de la derecha e ilumine el color recortándola.

17。



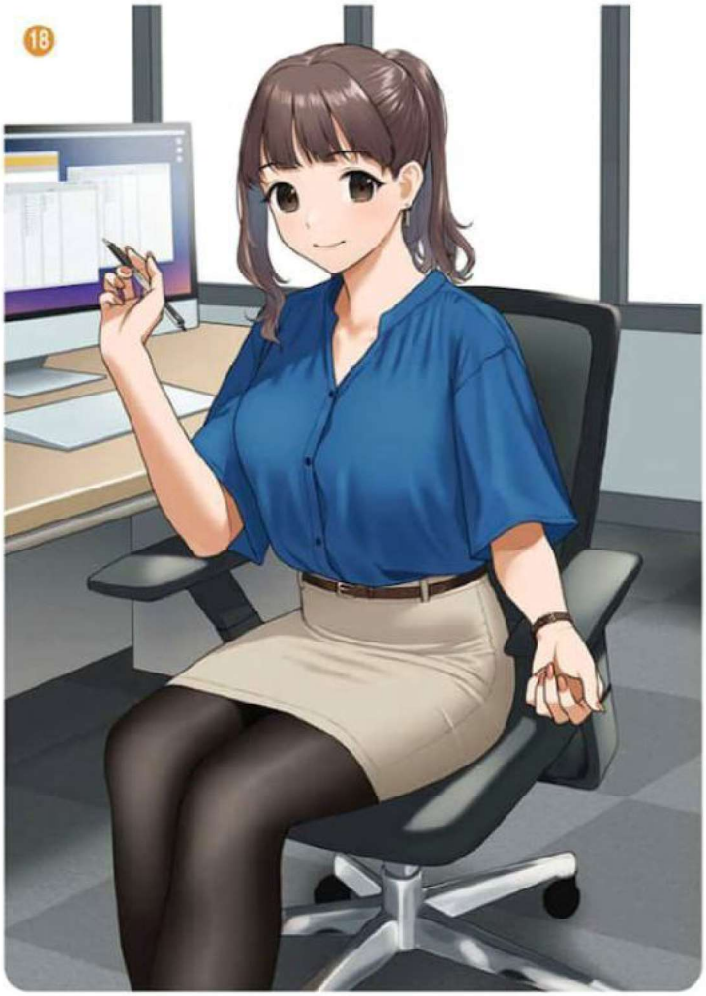
•Configuración de la curva de tono



proyectar una sombra en el suelo

Ahora muestra la capa de la persona y dibuja en la sombra.

Crea una capa "Multiplicar" (68% de opacidad) y recórtala. Utilice [Rellenar y mezclar] para dibujar las sombras debajo de la silla y el escritorio en gris. Dado que la luz no llega a las paredes ni al suelo debajo de la ventana, aquí también añadiremos algo de sombra.



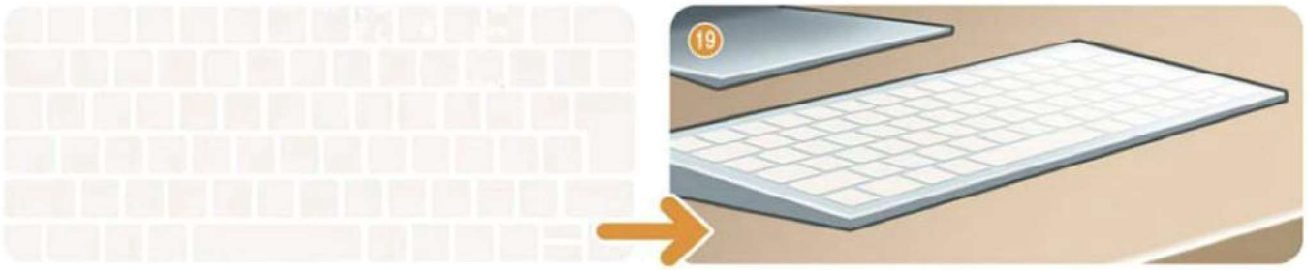
04 teclado, luz

• Dibujar botones en el teclado.

Al mostrar a la persona al agregar una sombra, noté que la persona no ocultaba el teclado. Dibujemos los botones del teclado para agregar más detalles.

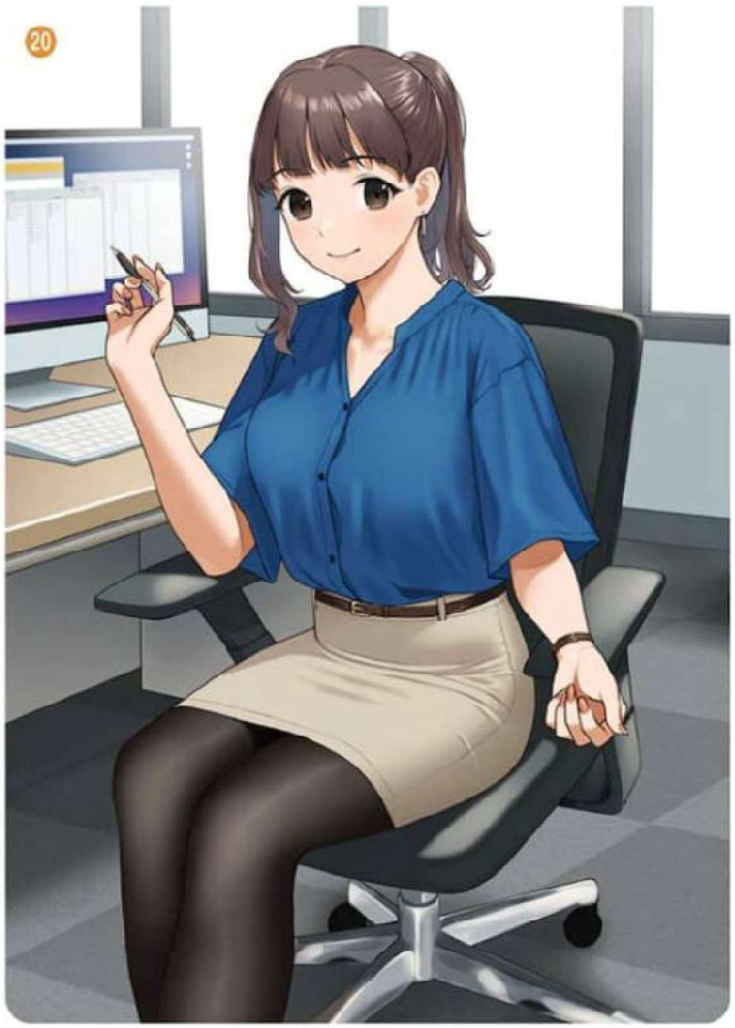
Crea una capa "Normal" y dibuja los botones del teclado. Una vez completado, seleccione [Editar] → [Transformar] → [Transformación libre] en el menú para ajustar la forma y colocarla en el teclado. Una vez colocado, duplique el botón del teclado y muévalo ligeramente hacia arriba. Puede agregar grosor fácilmente al botón activando [Bloquear píxeles transparentes] en la capa inferior y rellenándola con un color oscuro. Después de agregar grosor, combine las dos capas del teclado y sujételas a la capa combinada del escritorio.

teclado
#F5F2EF



• Dejar entrar la luz desde la ventana

Cree una capa "normal" (70% de opacidad) encima de la capa de la ventana y recórtela. Utilice [Aerógrafo (Suave)] para agregar la luz suave que se filtra a través de la ventana. Al insertar luz entre la capa de fondo y la capa del personaje, se crea un efecto de halo que hace que el personaje en primer plano se destaque.



-Pon luz en tu cabeza para iluminarla.

Cree una capa de "superposición" (44% de opacidad) encima de la carpeta de capas de la persona y recórtela. Utilicé [Aerógrafo (suave)] para agregar una luz rojiza en la parte superior de la cabeza. Recorta la capa "Normal" (opacidad 68%) encima y agrega luz blanca en la parte posterior de la cabeza. Al hacer esto, pude expresar la luz de las luces fluorescentes del techo y hacer que coincidiera con el fondo.

▲La parte con luz

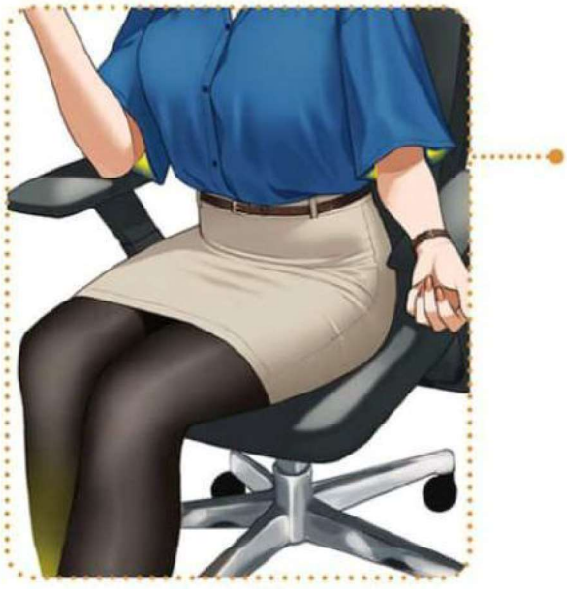
21

22

agregar luz reflejada

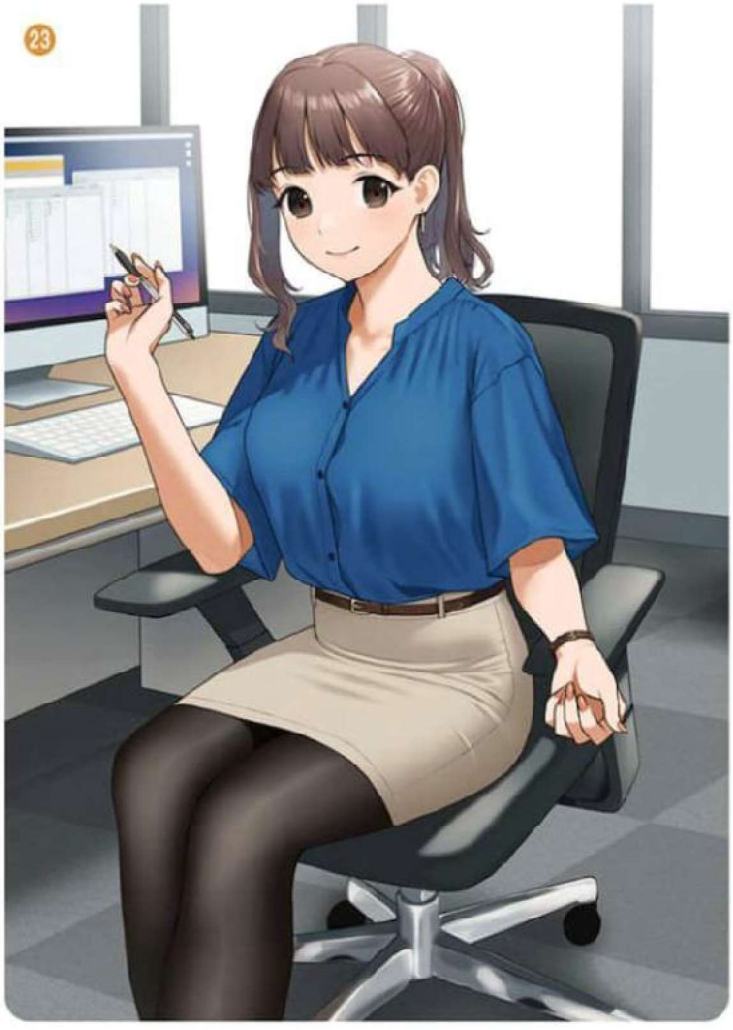
Recorte otra capa "Normal" (15% de opacidad). Utilice [Aerógrafo (suave)] para agregar luz reflejada de color azul claro en las piernas en el lado opuesto y en el interior de las mangas para crear una sensación de aire.

Luz reflejada
#93E6F2



▲ Luz reflejada

23



05 planta de follaje

• Dibujar una maceta

El lado derecho de la pantalla está vacío, así que coloca tus plantas de interior. Crea una capa ``Normal" y dibuja una maceta con [Acuarela oscura] ②. Agregue otra capa "Normal" encima y dibuje el material de cobertura usando [Acuarela oscura].

maceta
#2A2829

dibuja el tronco y las ramas

Crea una capa "Normal" y dibuja el tronco y las ramas usando [Acuarela oscura].

Cree una capa "normal" encima de la capa que representa el tronco y las ramas y recórtela. Dibuja la corteza del árbol usando [Acuarela oscura].

tronco/rama
#4F3A35

•Dibujar hojas

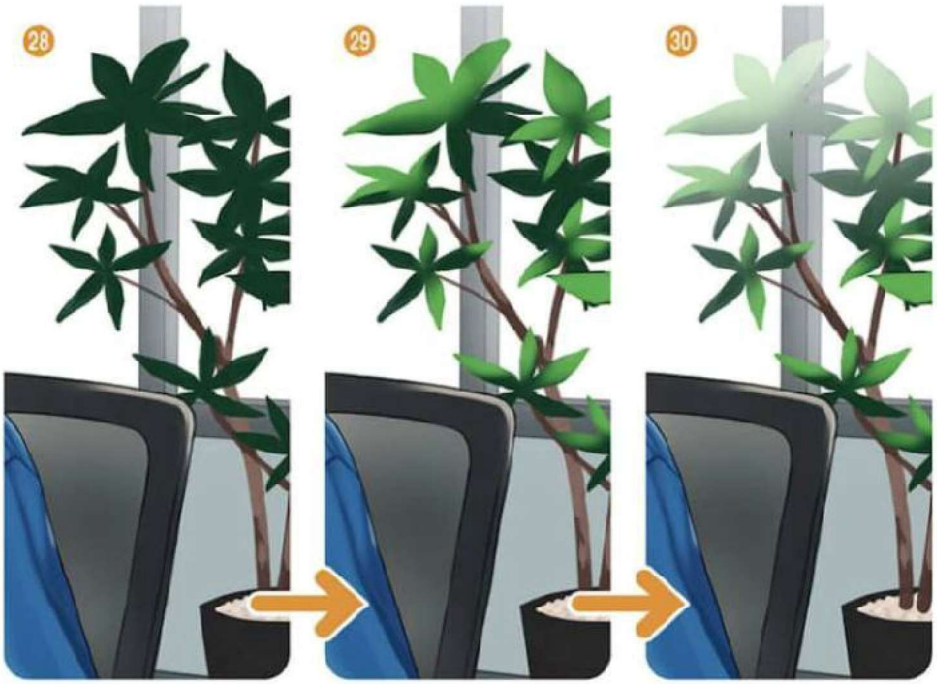
Crea una capa "Normal" y dibuja las hojas usando "Acuarela oscura". Elegí un color verde oscuro.

Cree una capa "Normal" encima de la capa con las hojas, recórtela y resáltela con un color verde que sea más brillante que el color de la hoja. Recorte otra capa "Normal" y use blanco para agregar la luz que entra desde la ventana.

Esta vez, coloqué plantas de interior en la parte posterior de la pantalla. Planeo aumentar el desenfoque en la parte posterior de la pantalla, por lo que no he atraído mucho.

hoja
#173928

destacar
#658356



Point Houseplants en la oficina.

Como expliqué anteriormente, las oficinas tienden a ser sencillas. Las plantas de interior son muy útiles porque pueden agregar verde a tu pantalla.

06 Accesorios, corrección de suelo

- Coloque objetos pequeños sobre el escritorio.

Mi escritorio estaba un poco solitario, así que agregué un mouse, una taza y documentos. También puede ajustar los colores en la pantalla dibujando carpetas, archivos y otros objetos que encontraría en una oficina y agregándoles color. Todo dibujado en [acuarela oscura]. Cree una capa "Multiplicar", recórtela en la capa de combinación del escritorio y use [Rellenar y mezclar] para agregar sombras creadas al colocar elementos pequeños en el escritorio.

Ilumina el escritorio y arregla la alfombra.

Crea una capa "Normal" (67% de opacidad) y recórtala a la capa combinada del escritorio. Utilicé [Aerógrafo (suave)] para agregar la luz que entra desde la ventana.

Me preocupaba la discrepancia entre la perspectiva de la alfombra y la perspectiva del escritorio, así que recreé el mosaico y fui a [Editar] → [Transformar] → [Transformación libre] en el menú para afinar la perspectiva. Como el color del piso parecía brillante, recorté la capa "Multiplicar" (87% de opacidad) y la rellené de gris para ajustar el color.

07 Desenfoque

•Aplicar desenfoque gaussiano

Combine las capas de la pared del lado de la ventana, las plantas de interior y el escritorio. Desenfoque el fondo de cada objeto seleccionando [Filtro] → [Desenfocar] → [Desenfoque gaussiano] en el menú. Los valores de brecha gaussiana se establecieron en ``40" para la pared del lado de la ventana en la parte posterior, ``35" para las plantas de interior y ``30" para el escritorio en el frente8.

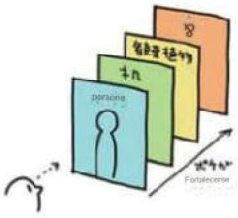
•Desdibujar la alfombra

Para la alfombra del suelo, no utilice [Desenfoque gaussiano], pero utilice [Desenfocar] en la herramienta [Fusión de colores] para hacer que el lado más alejado esté más borroso y el lado más cercano más débil. Difumina moviendo el pincel horizontalmente.

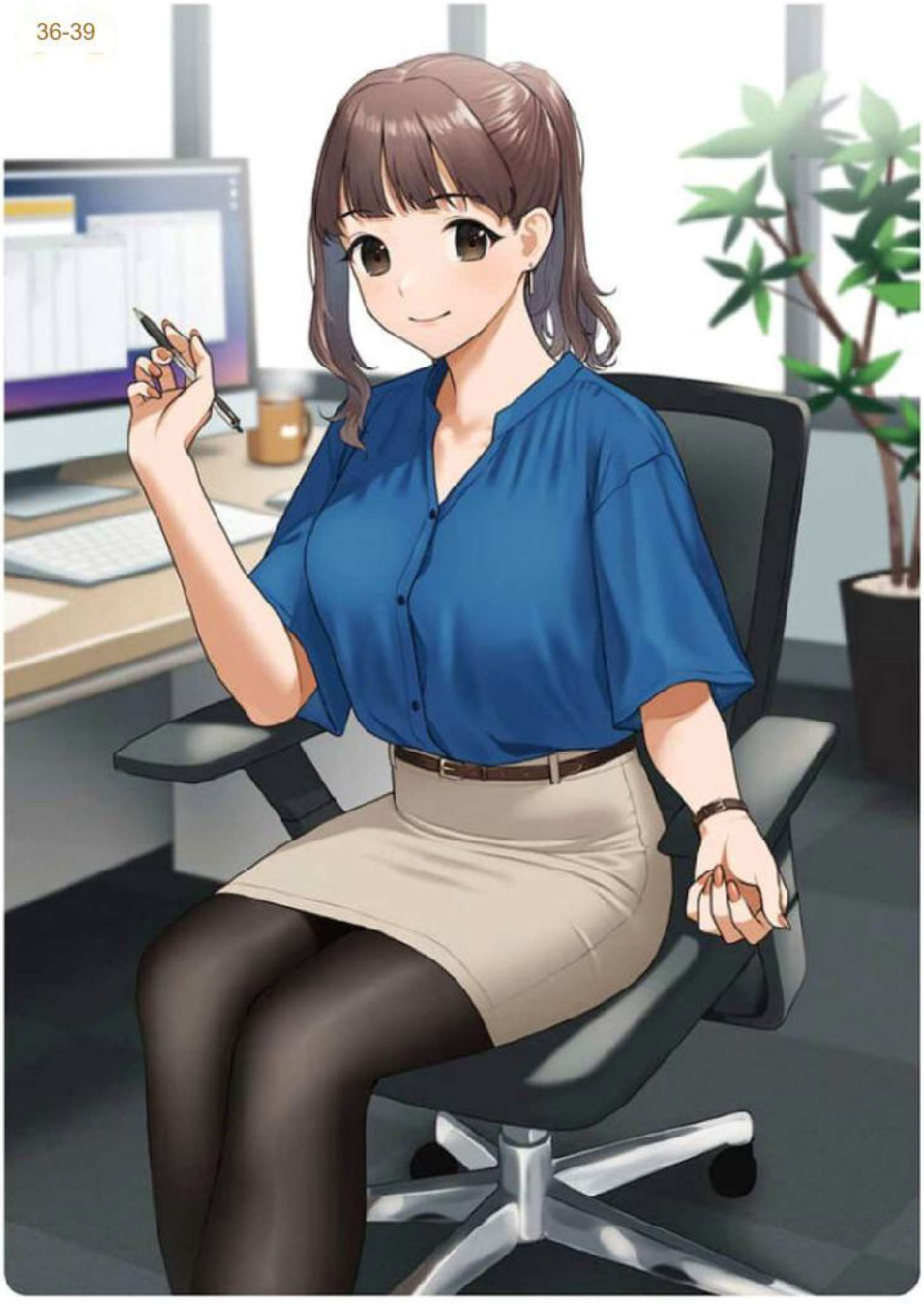
Punto

Desenfoque por etapas

El fondo que está desenfocado no aparece uniformemente de la misma manera. Cuanto más lejos está un objeto, más borroso se vuelve. Al cambiar la cantidad de desenfoque según la distancia, puedes crear una sensación de perspectiva.



36-39



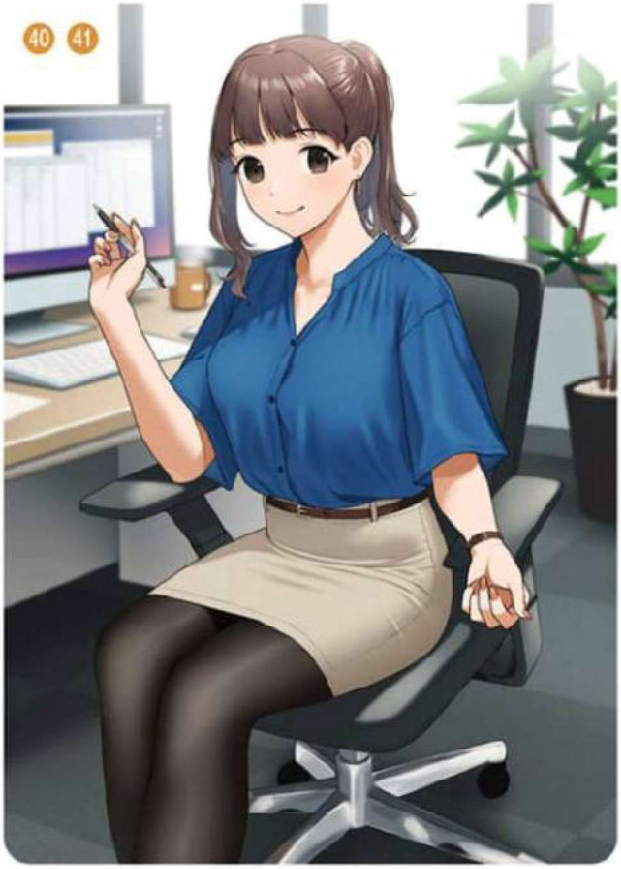
08 atmósfera

•Añade una sensación de aire al suelo.

Cree una capa de "superposición" (50% de opacidad) encima de la capa del piso y recórtela para hacer que la parte posterior del piso sea un poco más brillante ①. Crea otra capa de "superposición" (opacidad 40%) y haz que el frente sea un poco más brillante ①. Esto expresa profundidad. Utilice [Aerógrafo (suave)].

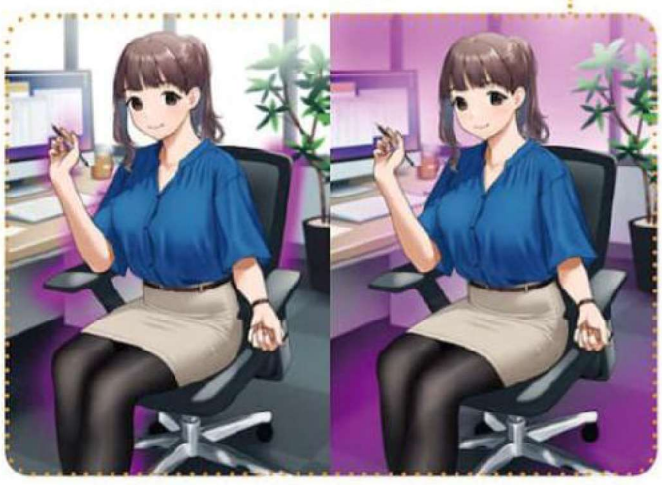
•Sensación del aire en la parte posterior del piso (arriba), sensación de aire en el lado cercano del piso (abajo)

40 41



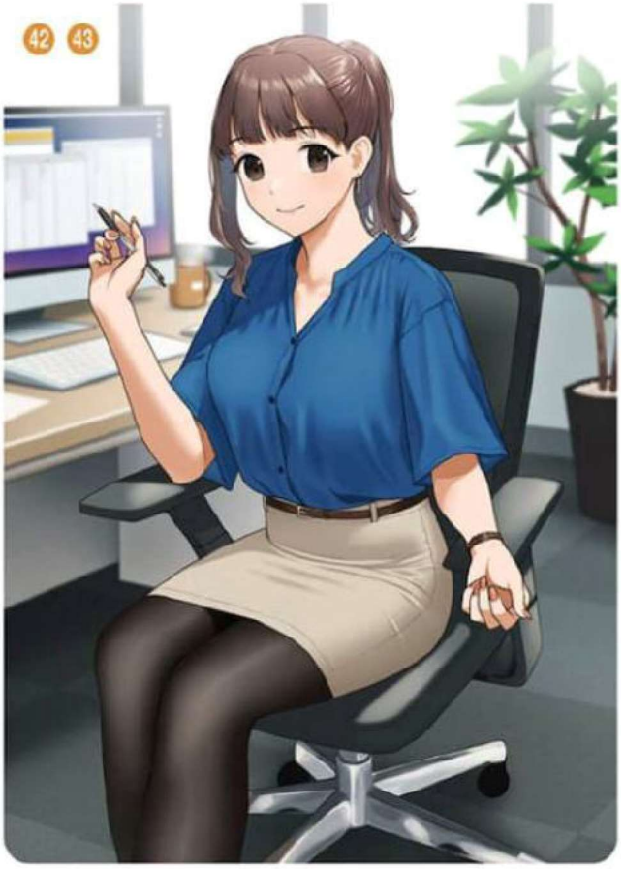
Añade una sensación de atmósfera a toda la pantalla.

Crea una capa de "superposición" (20% de opacidad) entre la capa del escritorio y la capa de la planta de interior. Utilice [Aerógrafo (suave)] para agregar color al área alrededor de la persona y crear una sensación de atmósfera. Usé principalmente blanco y naranja alrededor de las piernas. Además de eso, crea otra capa de "superposición" (opacidad 27%) y usa [Aerógrafo (suave)] para agregar una sensación de atmósfera a toda la pantalla con blanco.



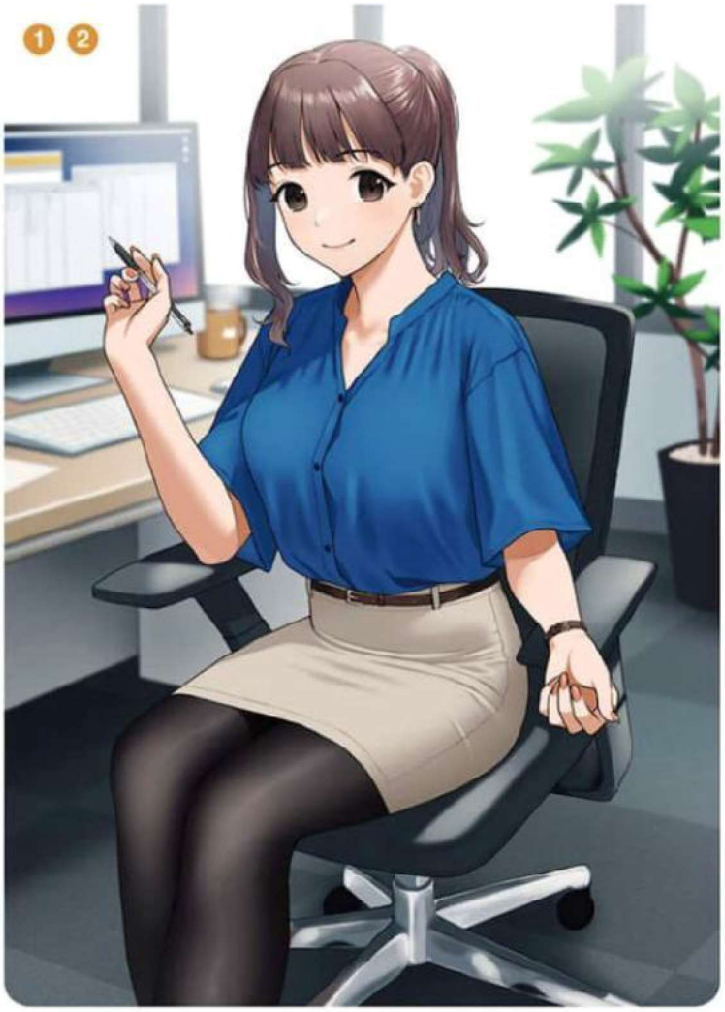
•La atmósfera alrededor de la persona (izquierda), la atmósfera en toda la pantalla (derecha)

42 43



Acabado general

01 Corrección de color

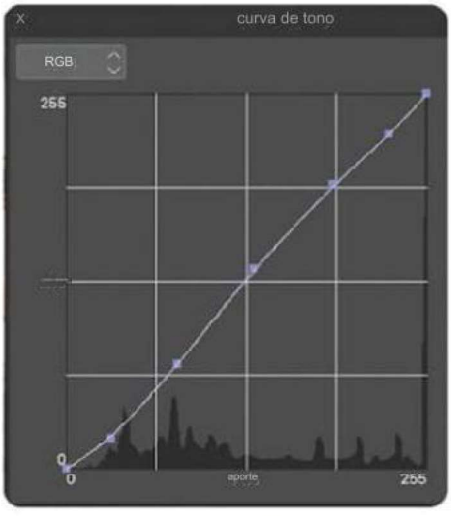


•Ajustar la curva de tono

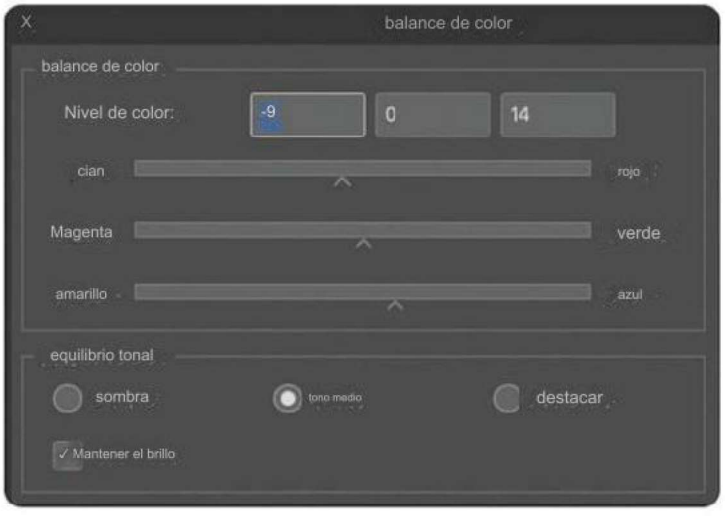
El color de fondo parecía poco profundo, así que creé una capa de corrección de tono (curva de tono) para resaltar el contraste y ajusté la opacidad al 60%.

•Ajustar el balance de color

Cree una capa de corrección de tono (equilibrio de color) debajo de la capa donde ajustó la curva de tono y ajuste la opacidad al 60%. Establezca el nivel de color en "-9", "0" o "+14". Ajusté los colores para crear una sensación de unidad entre la persona y el fondo.



•Configuración de la curva de tono



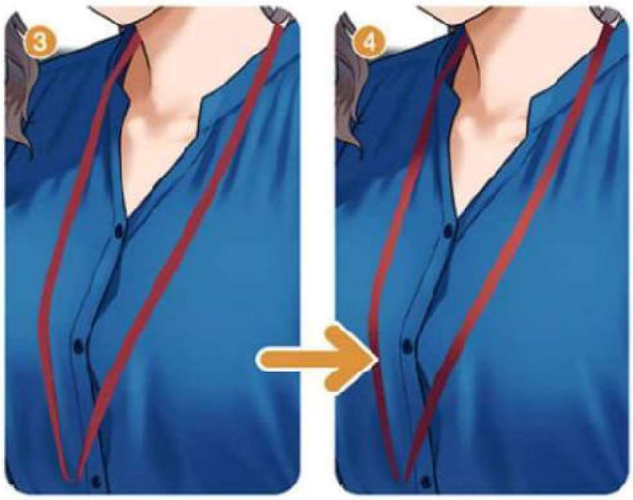
•Configuración del balance de color

02 ID de empleado

• Saque la correa

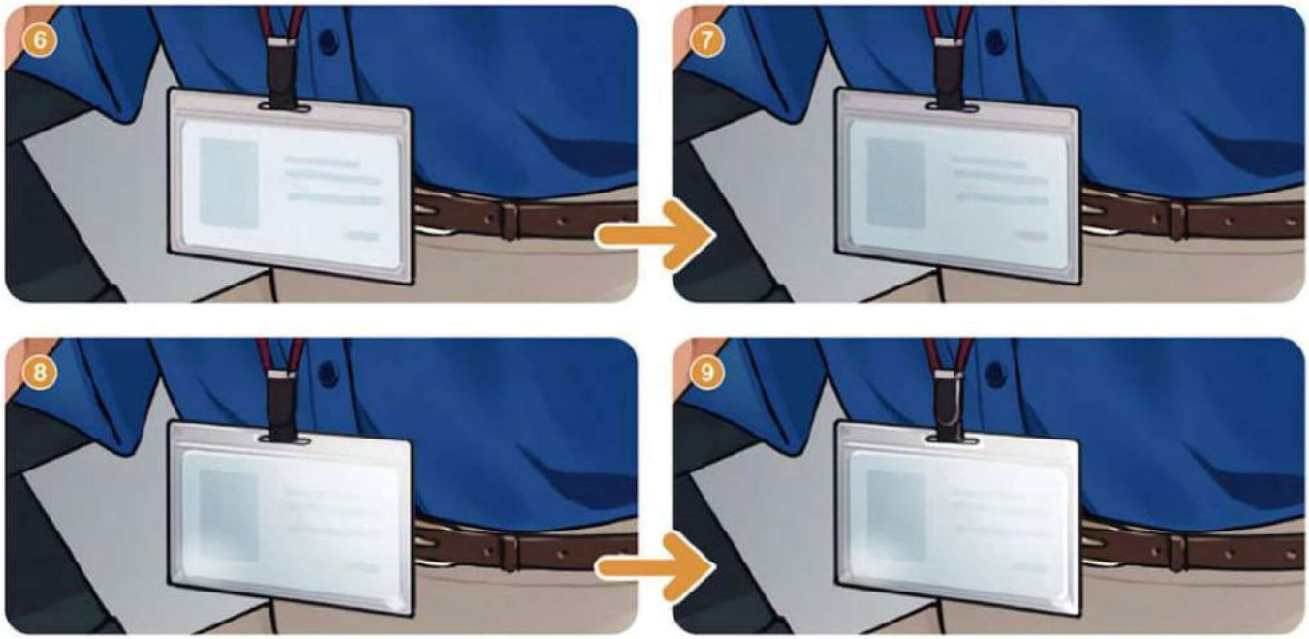
Cree una carpeta de identificación de empleado en la parte superior de la carpeta de personas y cree una capa "normal" dentro de ella. Dibuja la parte de la correa usando [acuarela oscura]. La correa también es un elemento útil ya que puede añadir color al personaje. Recorta la capa "Normal" a la capa donde dibujaste la correa y agrega una sombra.

Correa
#A33C44



•Dibujar un estuche para tarjetas

[Normal] Agregue una capa, mantenga presionada la tecla "Shift" y dibuje el estuche de la tarjeta con [Acuarela oscura]. En este momento, tenga en cuenta que la perspectiva está en el extremo izquierdo de la pantalla. Dibuja la parte de la correa en la misma capa. A continuación, recorte la capa del caso con la capa "Normal", en las cartas del estuche con "acuarela oscura". Coloque una capa "Multiplicar" (80% de opacidad) para agregar sombras al estuche, luego coloque una capa "Superposición" (77% de opacidad) para agregar luces. Utilice [Aerógrafo (suave)] para dibujar, teniendo en cuenta la textura transparente y el grosor de la tarjeta.
Cree una capa "Normal" en la parte superior y agregue reflejos intensos usando "Acuarela oscura".

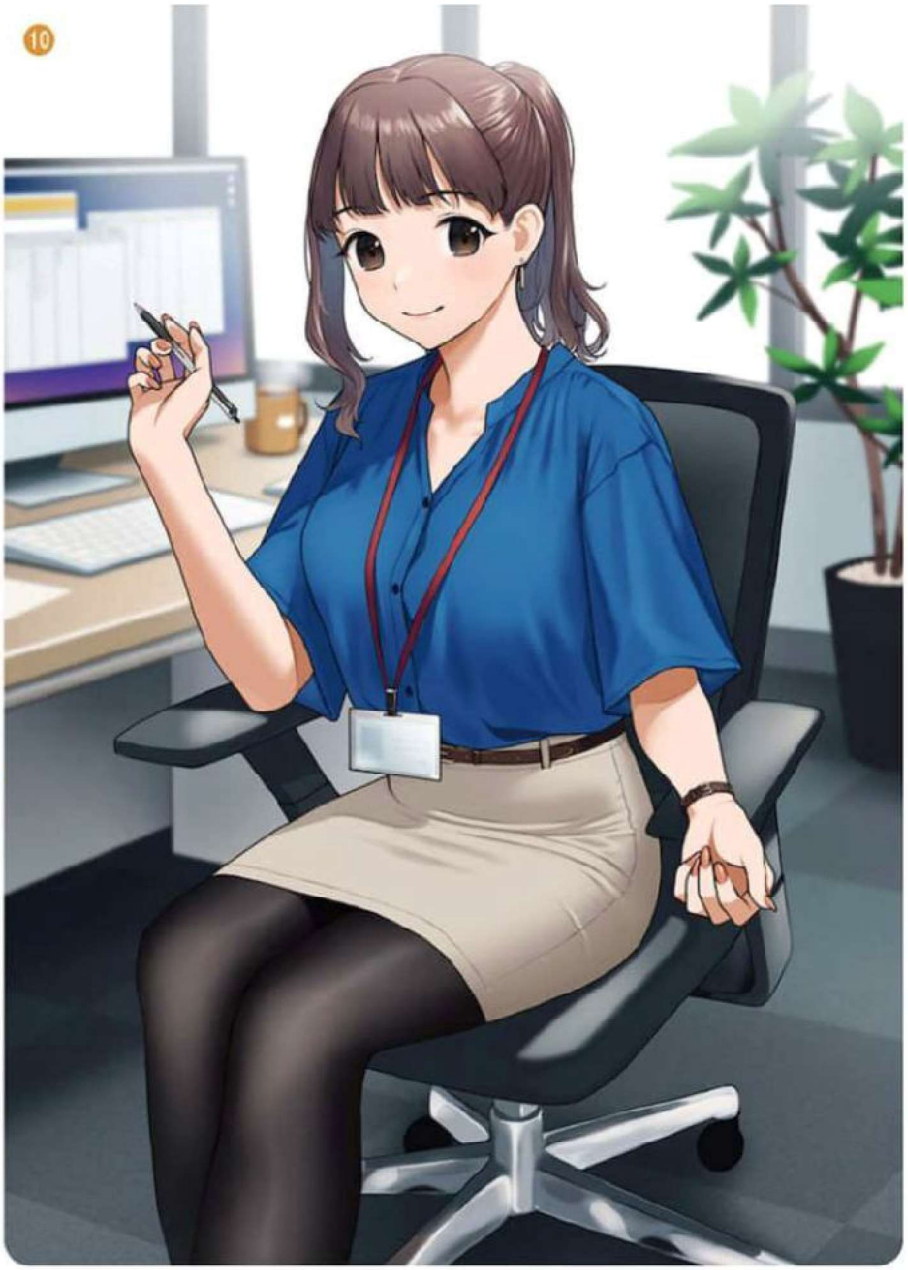


• Agregar la sombra de una tarjeta de identificación de empleado a una persona.

Finalmente, cree una capa "normal" debajo de la carpeta de identificación del empleado y dibuje la sombra creada por la persona que lleva la identificación del empleado

①. Primero, use [Acuarela oscura] para dibujar la forma de la sombra, luego use [Rellenar y mezclar] para difuminar y

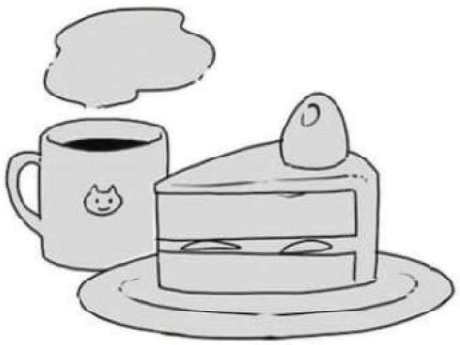
mezclar las líneas del borde. Esto está casi completo. En este punto, muestre y confirme la página completa y verifique si hay lugares extraños.



Punto Descubrimiento del malestar

Preparar una taza de café, hacer una pausa, echar una siesta, dar un paseo, al día siguiente... Si te tomas un tiempo para comprobarlo, o pasas la ilustración actual a tu smartphone y la miras, será más fácil. para detectar cosas que no se sienten bien.

En mi caso, lo reviso durante mi descanso en el trabajo del día siguiente (cuando no puedo dibujar y sólo me concentro en mirar) para ver si hay algo fuera de lugar.



03 Ajuste… antes de la ampliación

Reviso todo y hago ajustes hasta que estoy satisfecho con él y no lo siento fuera de lugar.

•Agregar y transformar personas

Agregue las partes que le interesan directamente a la capa de persona combinada.
A continuación se muestra una explicación de las piezas agregadas.

- Se corrigió la forma de la parte de la costura de la manga que toca la axila con [acuarela oscura]

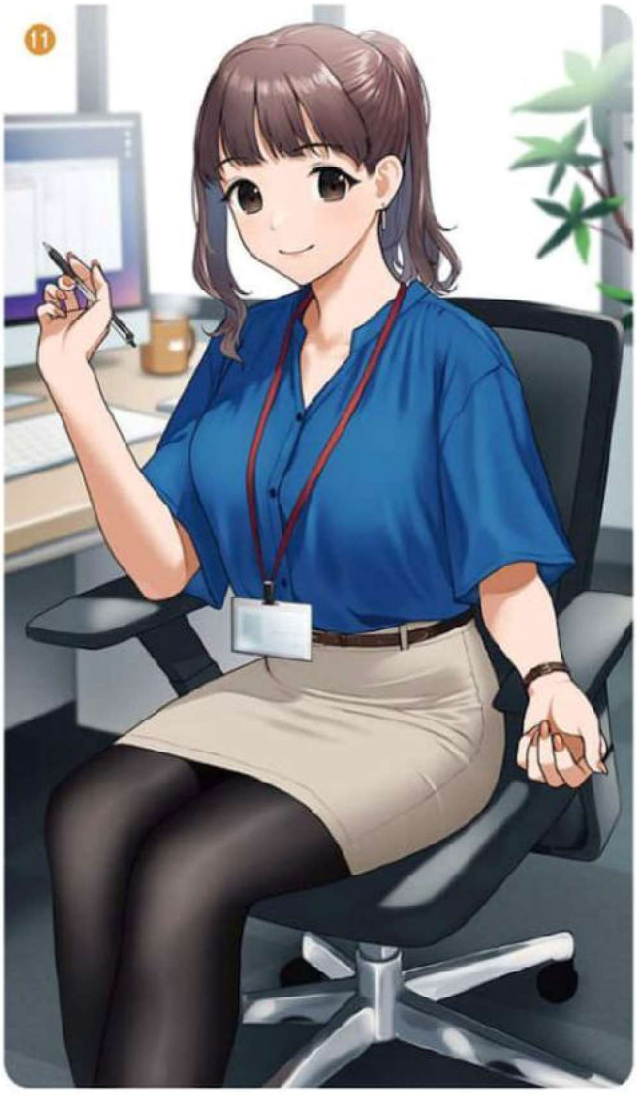
· Para aumentar la cantidad de información en la parte de la blusa, [pintar y mezclar] Añade sombras de arrugas con

· Ajuste fino de la forma de la cabeza del personaje y la mitad izquierda del cuerpo (hombro izquierdo, mano izquierda, pierna izquierda) usando [Deformación de malla]

· Ajuste fino de la forma de la sombra desde la muñeca de la mano derecha hacia el codo usando [Deformación de malla]

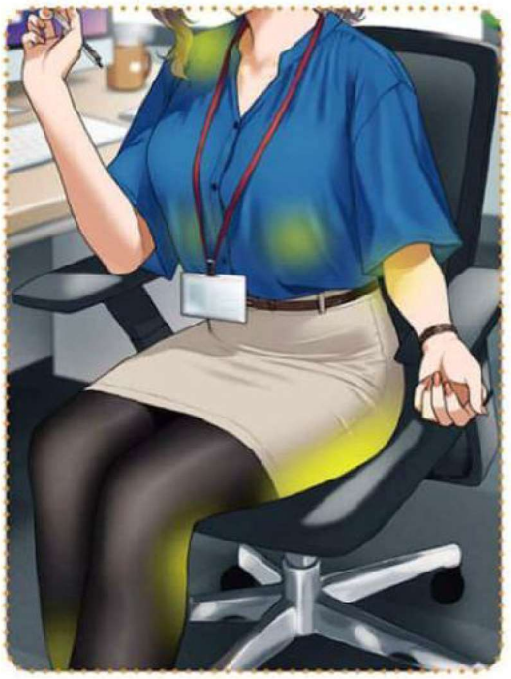
Ajustar el color de las medias.

Seleccione ambas piernas, cree una máscara de capa y cree una capa de corrección de tono (tono, saturación, brillo). Aumenté la saturación estableciendo el tono en "-1", la saturación en "+5" y el brillo en "-1". Al colorear medias, la saturación tiende a ser alta, por lo que a menudo ajusto la saturación para bajarla. Esta vez coloreé con el objetivo de que la saturación no fuera demasiado alta, sino por el contrario, la saturación era demasiado baja, así que hice los ajustes así.

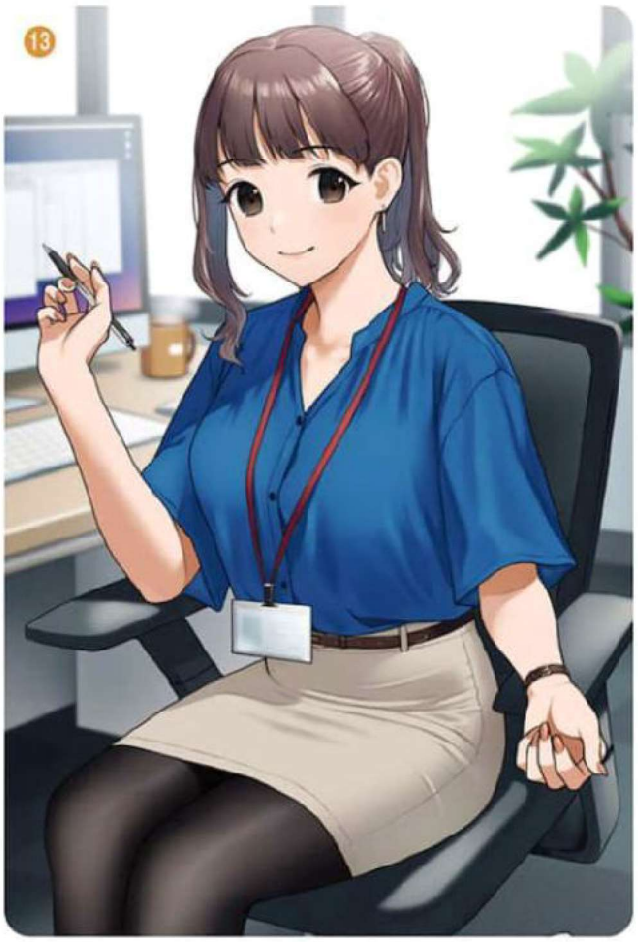


agregar luz reflejada

Recorta la capa "Superposición" (73% de opacidad) a la capa de fusión de personas. Utilice [Aerógrafo (suave)] para áreas grandes, como las nalgas, y use [Paint & Blend] para aplicar luz reflejada en áreas pequeñas, como el hombro derecho y debajo del pecho.

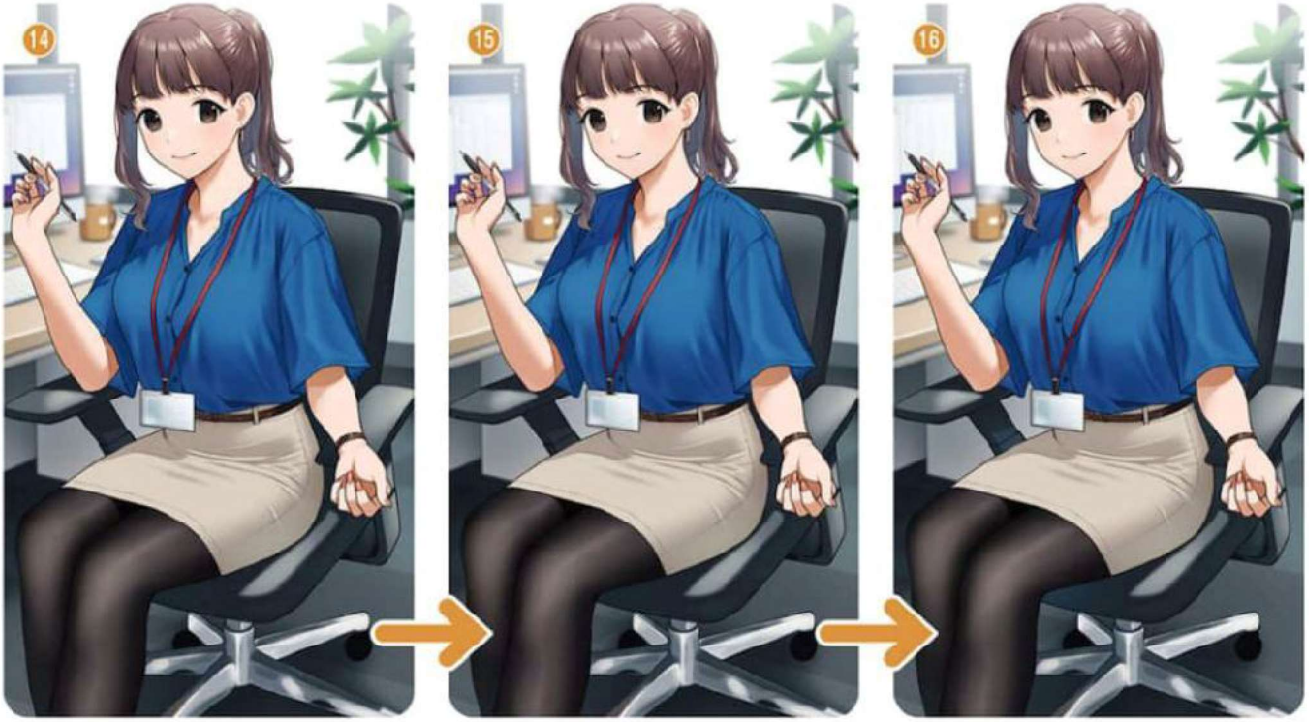


"Luz reflejada



- Edite la silla y agregue una sensación de atmósfera.

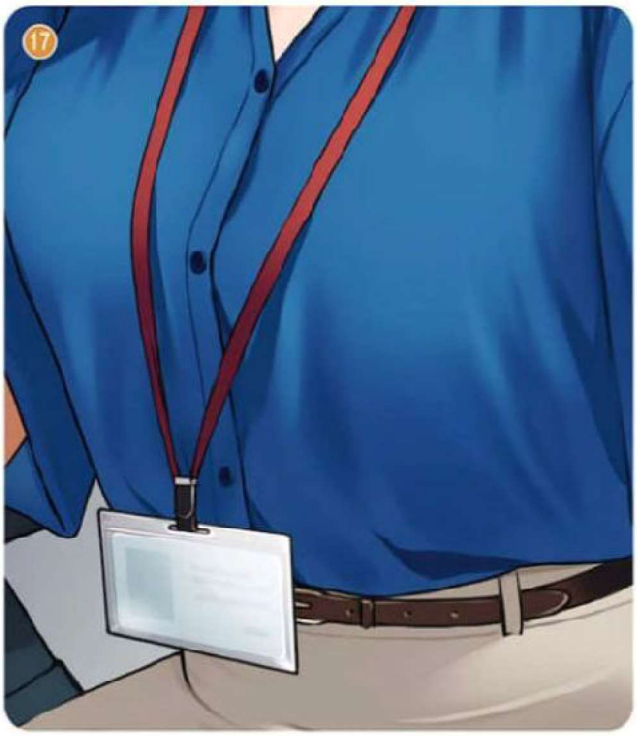
Dibuja el contorno directamente en la capa de combinación de la silla usando [Acuarela oscura]. Este es también el momento de rellenar los huecos que quedan al modificar la forma de las piernas del personaje. Cree una capa de "superposición" (50% de opacidad) encima de la capa de combinación de la silla y recórtela. Utilice [Aerógrafo (Fuerte)] para agregar un color brillante entre el respaldo y la persona para agregar una sensación de atmósfera. Recorte la otra capa "Superposición" (80% de opacidad) y use [Aerógrafo (suave)] para iluminar el área que toca el cuerpo humano ①.



Ajuste la perspectiva de su tarjeta de identificación de empleado

Combine carpetas de identificación de empleados. Ajusté la perspectiva del caso de identificación del empleado yendo a [Editar] → [Transformación] → [Transformación libre] en el menú ①.

•Un diagrama de antes de la transformación (la parte marcada en verde) superpuesto después de la transformación

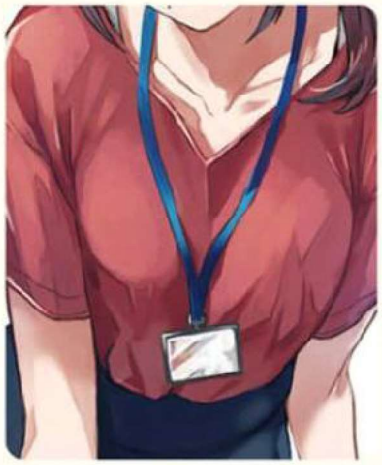


Columna

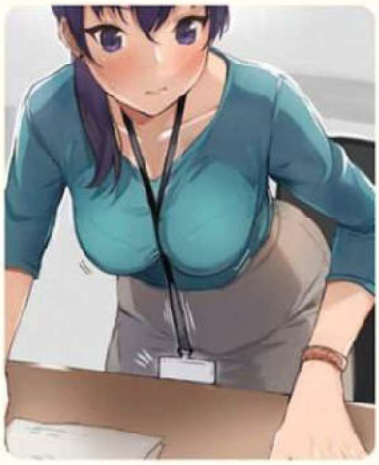
Expresión en la identificación del empleado

Una mujer de oficina con un estilo de oficina informal tiene una gama de moda más amplia que un estilo de traje y puede expresar moda y ternura. Sin embargo, en algunos casos, puede que no sea obvio que eres una oficinista y la gente puede pensar que eres simplemente una mujer vestida con ropa informal. Lo que encuentro útil en tales situaciones es una "tarjeta de identificación de empleado". Este elemento no solo muestra que el personaje es una oficinista, sino que también amplía la gama de métodos de expresión.

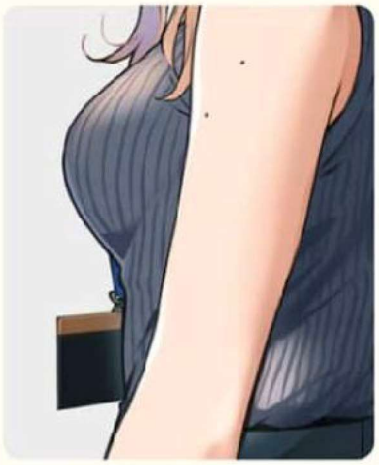
Sin embargo, dependiendo de la composición, como en la ilustración de la portada de este libro, la tarjeta de identificación del empleado puede cubrir la cintura. Si tus caderas quedan demasiado escondidas tu torso se verá más grueso, por lo que te recomendamos no taparlo demasiado.



▲ La correa del cuello a lo largo del pecho está centrada para enfatizar el flujo del pecho. Las correas y los estuches vienen en una variedad de formas, así que creo que sería interesante probarlos.



▲ Esta es una ilustración de una situación en la que la correa queda atascada en un cajón del escritorio y se tira de ella. La presencia de una tarjeta de identificación de empleado amplía la gama de situaciones que se pueden expresar.



▲ Esta es una tarjeta de identificación de empleado que se puede ver desde atrás. Para expresar naturalmente la forma en que cuelga del cofre, me aseguré de no colocarlo demasiado hacia la izquierda.

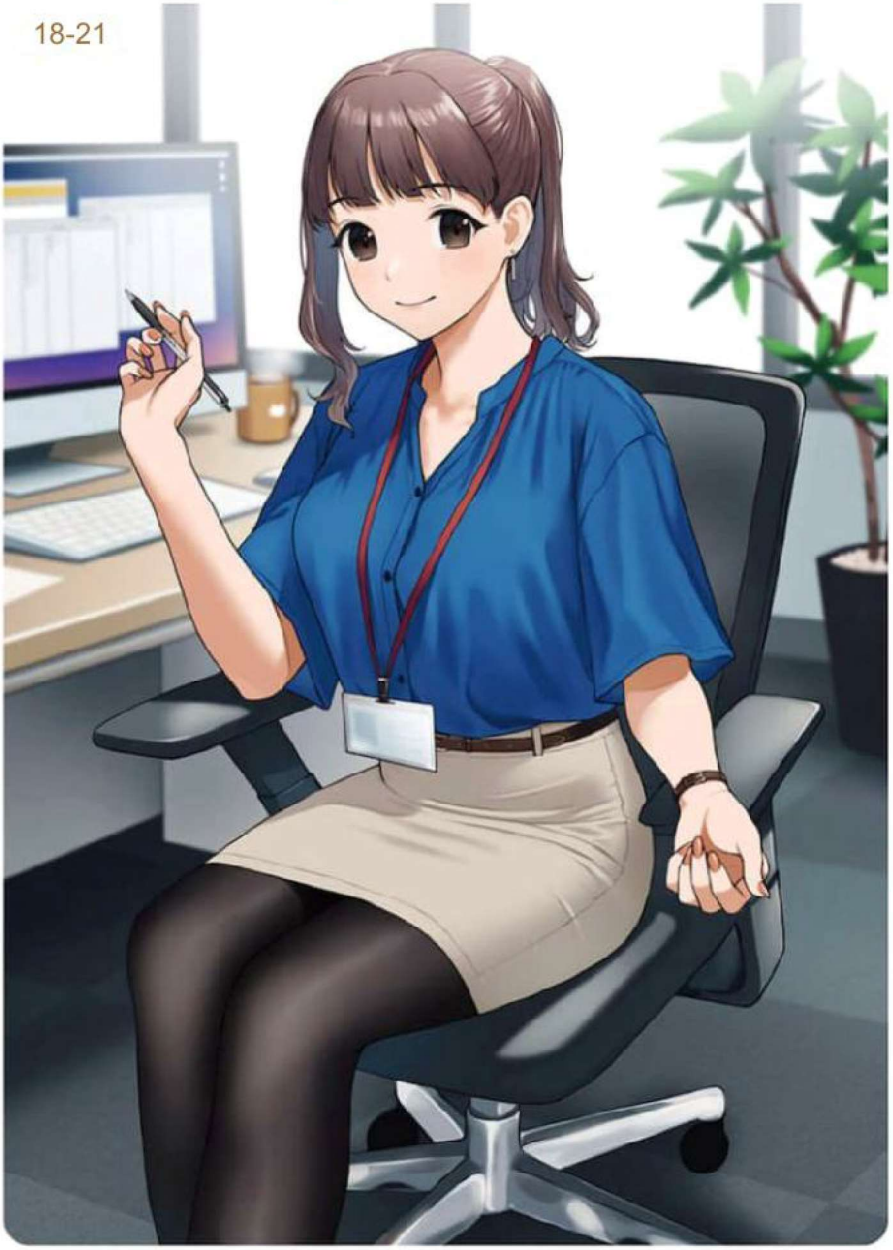
04 Ajuste… después de la ampliación

• Ampliar y ajustar cada carpeta

Para hacer que el personaje parezca más grande, amplíe la carpeta de fondo y la carpeta de persona seleccionando [Editar] → [Transformación] → [Transformación libre] en el menú. Agregué arrugas a la blusa y ajusté el ángulo de la silla usando [Editar] → [Transformar] → [Transformación libre] ①.

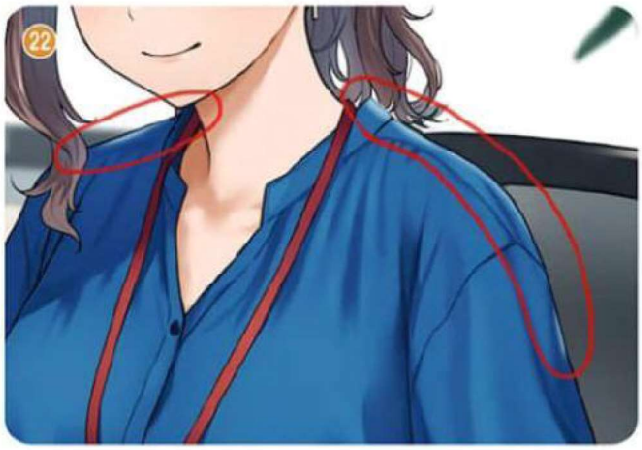
*Un diagrama de antes de la transformación (la parte marcada en verde) superpuesto después de la transformación

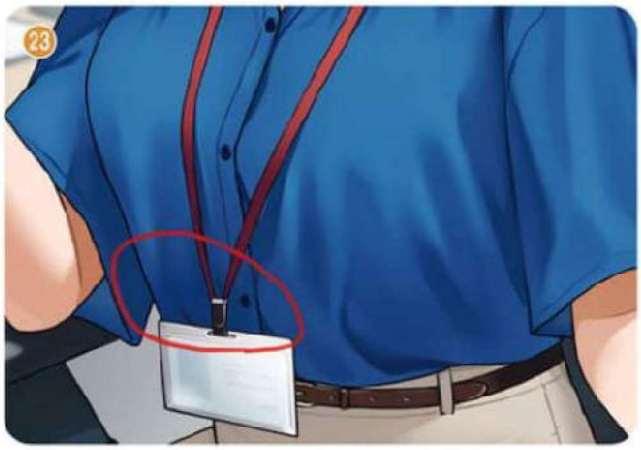
18-21



Añade luz de fondo y sombra a la persona.

Cree una capa de "pantalla" (83% de opacidad) encima de la capa de combinación de personas y recórtela. Añade luz de fondo a los hombros, teniendo en cuenta la luz procedente de la ventana ②. Para crear esta luz de fondo, primero la agregué usando [Acuarela oscura] y luego usé [Rellenar y mezclar] para ajustar la forma. Además, crea una capa "Multiplicar" (80% de opacidad) y recórtala. Agregué una sombra al cofre usando [Aerógrafo (Fuerte)].



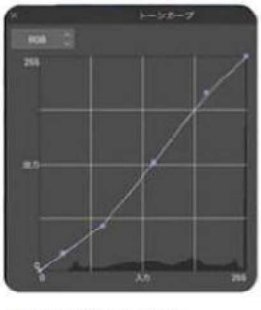


• Corregir las patas de la silla.

Las patas de la silla parecían demasiado brillantes, así que creé una capa "Multiplicar" (40% de opacidad) sobre la capa combinada de la silla y la recorté. Añade una sombra que caiga desde arriba y ajústala para que no parezca extraña. Para crear esta sombra, use la [Selección de lazo] de la herramienta [Selección] para seleccionar el rango de sombra, use la herramienta [Relleno] para llenar el área con gris y use el [Borrador (suave)] para darle forma al área que agregué. mientras realiza ajustes.

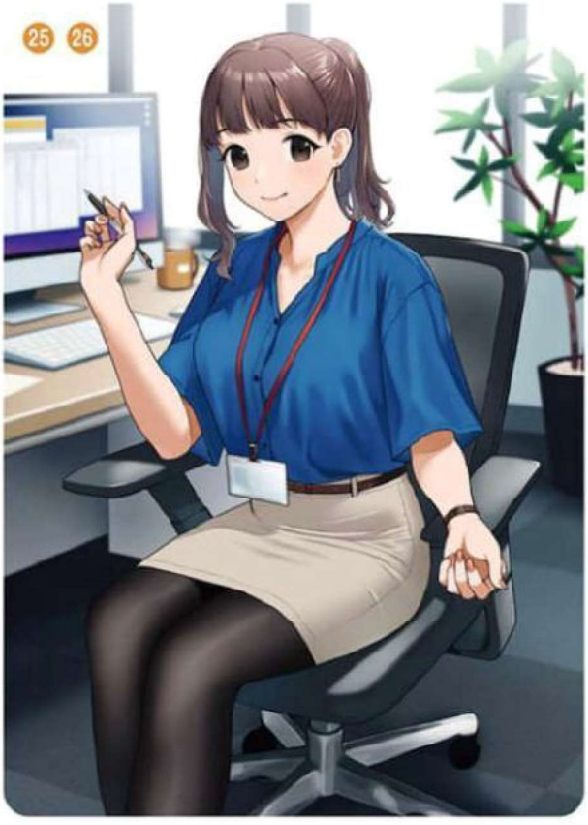
• Ajustar el tono del color con la capa de corrección de tono.

Cree una capa de corrección de tono (curva de tono) en la parte superior de la carpeta de fondo. Configúrelo como se muestra en la imagen de abajo a la izquierda y baje la opacidad al 80%. Además, cree una capa de corrección tonal (equilibrio de color). Establece el nivel de color en "-8", "-1" o "+9" y reduce la opacidad al 70%.



▲Configuración de la curva de tono

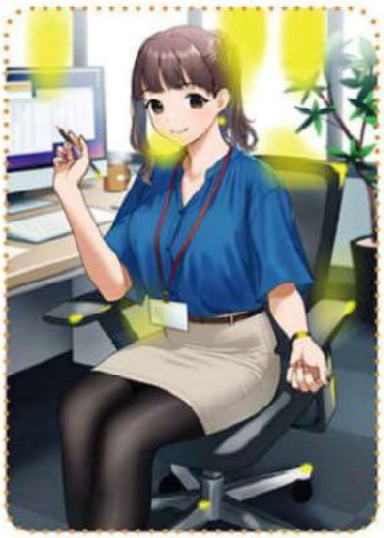
▲Configuración del balance de color



05 efecto global

- Llena toda el área con luz blanca.

Cree una capa de "superposición" (60% de opacidad) y use [Aerógrafo (suave)] para el área de la ventana y [Rellenar y mezclar] para las áreas del personaje y la silla para agregar luz blanca a toda el área.



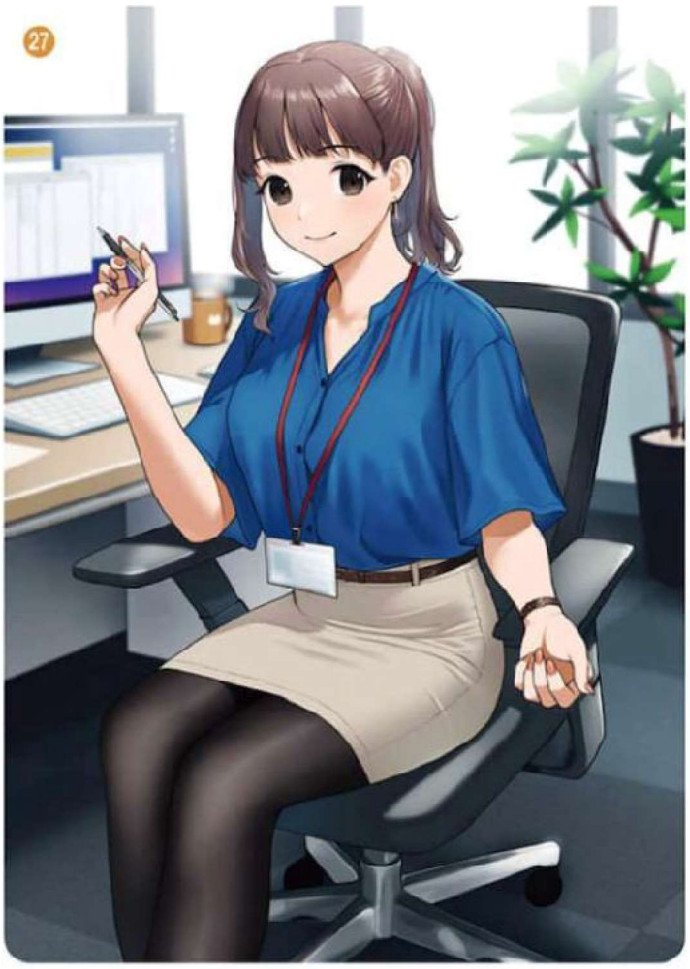
•Luz

-Agregar un efecto con colores cálidos.

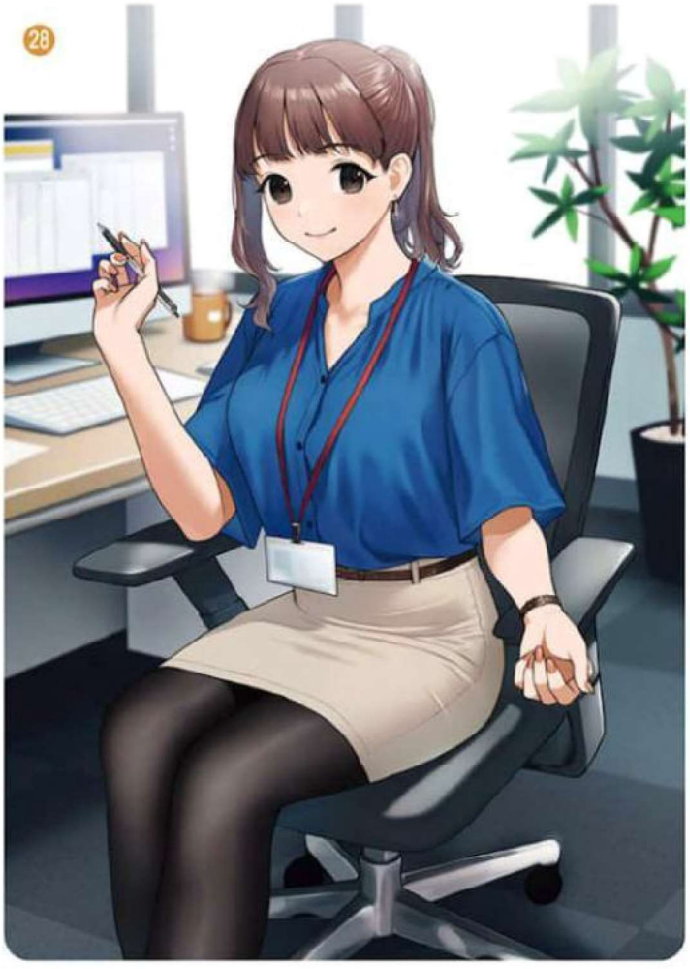
Crea otra capa de "superposición" (40% de opacidad). Utilice [Aerógrafo (suave)] para aplicar un color rojo a toda la imagen.

•Efecto

27

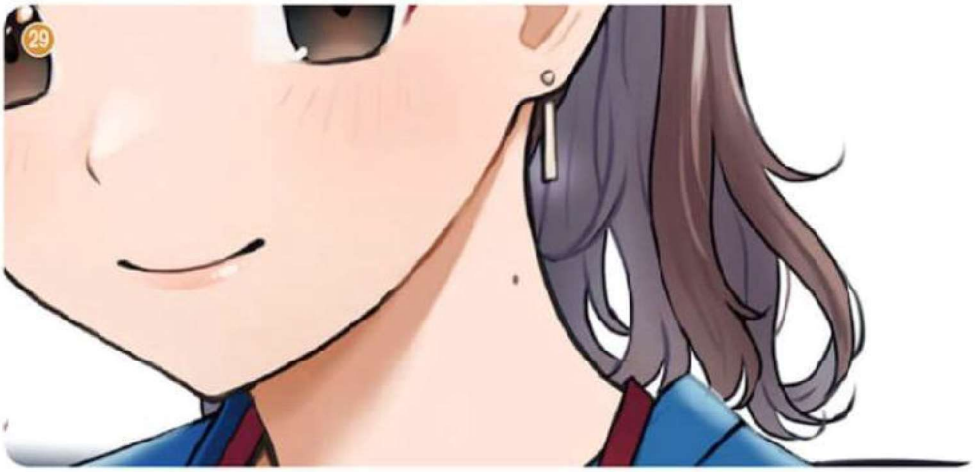


28



agregar un mole

Crea una capa "normal" (70% de opacidad) en la carpeta de la persona, agrega un lunar en el cuello con [acuarela oscura] y listo.



Como beneficio adicional para este libro, hemos preparado un vídeo (resumen a doble velocidad) de esta ilustración de portada. Los videos se pueden ver accediendo a la URL de la página de reproducción de videos.

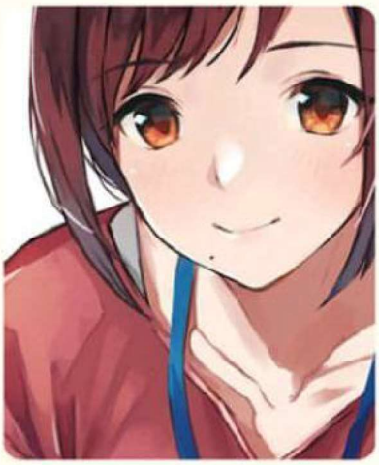
película

https://
movie.sbcr.jp/3p6l/

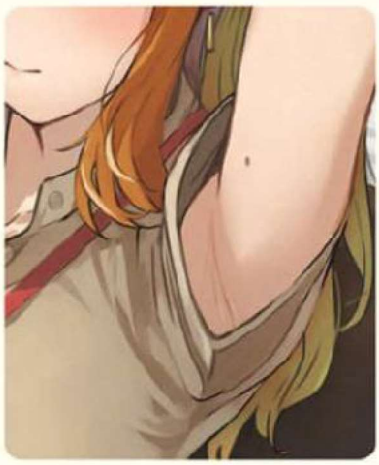
Columna

expresión del topo

Aunque un lunar es una parte pequeña, atrae la atención y tiene el efecto de guiar la mirada. También puedes enfatizar la parte que deseas resaltar dibujando sobre ella. Sin embargo, es una representación que difiere en gustos, por lo que es importante utilizarla adecuadamente según la situación. Es una parte fácil de agregar más adelante, por lo que en mi caso a menudo la agrego al final una vez que está completa, como en el caso de la ilustración de la portada.

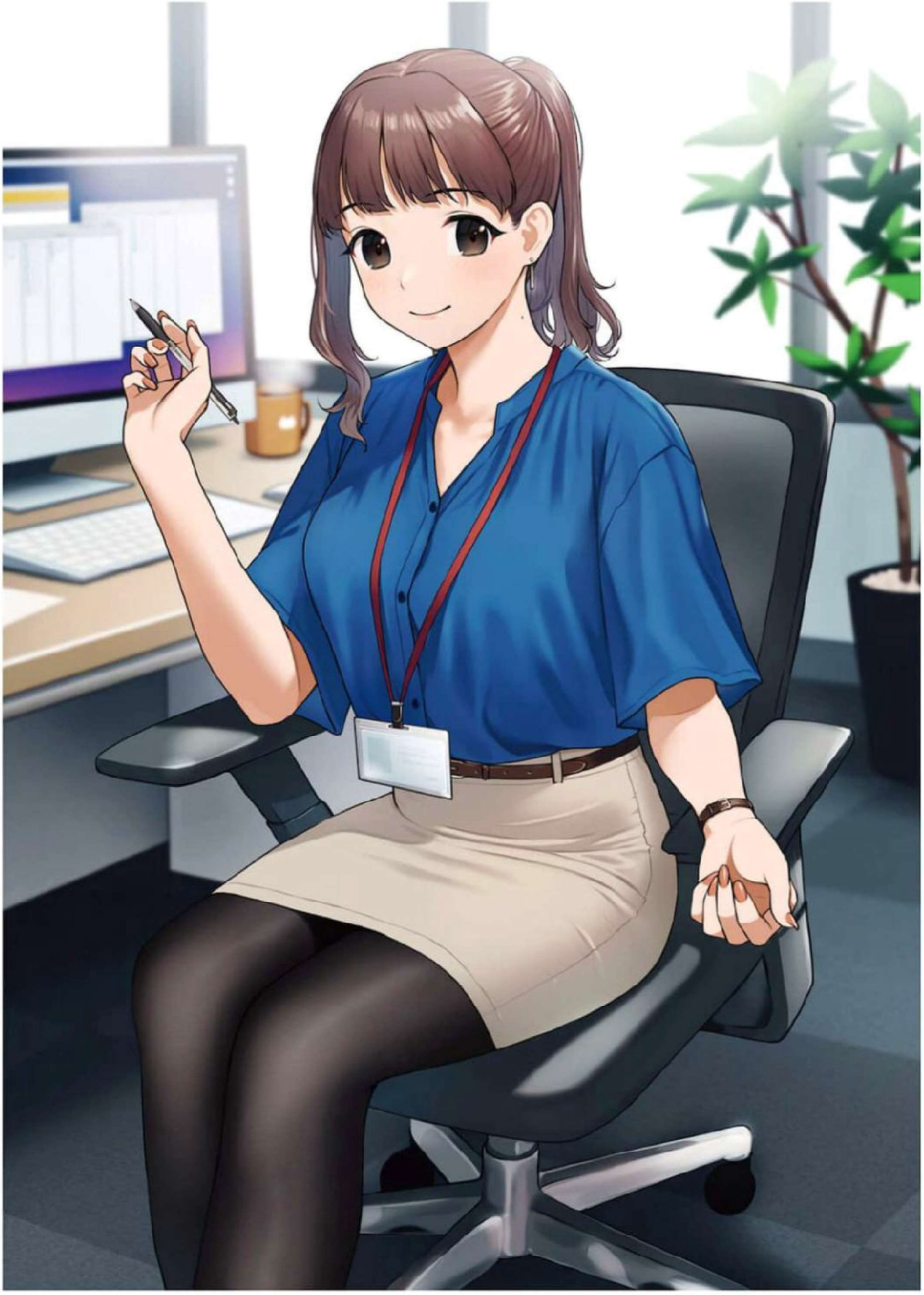


▲El lunar alrededor de la boca enfatiza la edad adulta del personaje y fortalece su impresión sexy.



▲Es un lunar en el interior de mi brazo. Un lunar que suele estar oculto te hará lucir sexy incluso en situaciones en las que parece una coincidencia.

▲Hay muchos lunares en el cuerpo humano real. Al colocar intencionalmente una gran cantidad de lunares, intentamos crear una sensación de realidad para el personaje.



Columna

Apuesta por las faldas ajustadas

Como se menciona en el artículo de discusión que comienza en la página siguiente (p.138), una de las principales razones por las que comencé a dibujar mujeres de oficina fue porque quería dibujarlas con faldas ajustadas. En comparación con una falda plisada y fluida, no hay exceso de tela y es difícil crear movimiento en algunas áreas, pero tiene la ventaja de expresar la atractiva parte inferior del cuerpo de una mujer con sus arrugas horizontales y su firmeza únicas. Me gustaría terminar este capítulo presentando algunos ejemplos de faldas ajustadas que he dibujado hasta ahora (en muchos casos, hay cierto margen de maniobra).

▲Se trata de una falda ajustada dibujada con énfasis en las pinceladas y la atmósfera más que en la textura de la tela. Al colocar los brazos de colores brillantes encima de la falda oscura, se enfatiza el contraste y se expresa la desigualdad de los muslos.

▲ Si estás haciendo una postura que hace que tu trasero sobresalga, te tirarán la parte de atrás de la falda. Por lo tanto, vista desde un lado, el dobladillo de la falda quedará diagonal al muslo.

▲ Esta es una postura en la que el muslo izquierdo se empuja hacia adelante. La falda ajustada está levantada, enfatizando claramente la línea del cuerpo desde el muslo derecho hasta las nalgas.

▲ Una falda ajustada con aberturas laterales. Dependiendo de la presencia de la hendidura, ésta se divide en una parte superior donde se estira la tela y una parte inferior donde no se estira la tela. La lentitud se crea por la diferencia en las arrugas que se forman.

▲ Esta es una falda ajustada hecha de tela china que se usa para jeans, etc. Dibujé arrugas duras para expresar la textura firme y ligeramente espesa de la tela.

▲ Esta es una falda ajustada que se estira hasta las nalgas cuando te agachas. Hay arrugas desde la cintura de la falda hacia las nalgas.

Doshima x sombra x sola

Invitamos al Sr. Kage y al Sr. Sola, quienes son ilustradores prometedores y tienen una relación cercana con Doshima-san, a hablar sobre la expresión de la ropa en sus ilustraciones y el atractivo de las ilustraciones de Doshima-san.

Tres ilustradores piensan en expresiones de ropa atractivas.

––––¿Puedo preguntar sobre su relación? Conocí al Sr. Kage y al Sr. Sola a través de SNS. Ambos son ilustradores activos y tienen mucho que aprender desde el punto de vista técnico, así que les pedí que fueran mis socios para esta mesa redonda.

Kage: Conozco a Doshima-san desde hace mucho tiempo, desde nuestros días mixi. Acerca de sola...

Sola a través de Twitter, ¿no?

Kage: Así es. Después de eso, pensé en publicar un doujinshi por primera vez.

novela de GA

"El mago más fuerte que aprovecha al máximo el "libro de estrategia" 3 ~ (No te diré que des órdenes) La mejor ruta para subyugar al rey demonio

~" Autor: Matsue Fukuyama Editor: SB Creative

sombra

Gorjeo @kakage0904
ID de pixiv 206310

Ilustrador. Está activo en una variedad de campos, incluidas ilustraciones de juegos sociales, portadas de novelas ligeras y diseño de VTuber. Las obras en las que ha participado y de las que ha sido responsable de ilustrar incluyen el juego para teléfonos inteligentes "Fire Emblem Heroes" y la serie de novelas ligeras "The Strongest Wizard Who hace Full Use of Strategy Guides" de Matsue Fukuyama.

Por supuesto, daba miedo estar solo (risas). ¿Entonces qué debo hacer?

Es como si estuviera llamando al Sr. y a Sola.

–– ¿Te preguntas por la vestimenta de los personajes de las ilustraciones? ¿Qué tipo de atención prestas a tus dibujos? Doushima: Dado que dibujo principalmente a las llamadas mujeres de oficina, "mujeres trabajadoras", presto mucha atención al "realismo" de su ropa. Quiero que las personas que miran las ilustraciones tengan una sensación de realidad y piensen: "Me gustaría tener este tipo de oficinista en mi lugar de trabajo", así que soy muy consciente del diseño y la textura de la ropa que lucir natural en la vida real. Kage: Trabajo principalmente en ilustraciones para juegos sociales, así que, a diferencia de Doshima, a menudo tengo la oportunidad de dibujar disfraces de fantasía que no existen en la realidad. Aún así, nuestro objetivo es crear diseños funcionales que sean lo más realistas posible, que se puedan fabricar y usar. Si no prestas atención a ese aspecto, tus ilustraciones no tendrán ningún poder de persuasión.

sola De todos ustedes, podría ser yo quien dibuja la menor cantidad de ropa... (risas). Me gusta expresar la línea del cuerpo del personaje, por lo que tiendo a dibujarlo en situaciones en las que su ropa está ligeramente quitada o mojada. Sin embargo, para darle al espectador una sensación de tridimensionalidad del cuerpo debajo de la tela, nos esforzamos mucho en expresar la textura de la tela y la soltura de sus arrugas. ––––– ¿Hay alguna ropa o parte que te guste dibujar? Me gusta dibujar arrugas en faldas ajustadas. Siempre lo dibujo porque creo que sería lindo poder expresar la sensación de que la tela se estira por la hinchazón de los muslos y el estómago. Originalmente una oficinista

En realidad, la razón por la que comencé a dibujar su ilustración fue porque quería dibujar una falda ajustada (risas). Las bombas también son una parte divertida de dibujar. Esa forma aerodinámica es hermosa.

Kage: Mi parte favorita... Nunca había pensado en ello (risas). Sin embargo, si lo pienso detenidamente, tal vez me guste dibujar tela blanca. La tela blanca absorbe la luz circundante, por lo que agrego colores sutiles a las sombras y luces, y es divertido expresar los colores complejos.

sola Las arrugas en la ropa siguen la forma y el movimiento del cuerpo, ¿verdad? Por eso quiero expresar la forma y textura de las arrugas para que puedas sentir la línea del cuerpo incluso a través de la ropa. Cuando se trata de diseños de ropa, me gustan los diseños simples y sin patrones que no interfieran con la expresión de las arrugas.

aprende a dibujar ropa

La expresión que buscas y el método de aprendizaje para ello.

--¿Hay algún ilustrador o creador que diga: ``¡Esta persona es buena expresando la ropa!" o ``Estoy buscando la expresión de esta persona?"

En cuanto a Doshima, estoy seguro de que has tenido una gran influencia en mí. Es muy bueno mostrando el atractivo general de sus ilustraciones, incluida la representación de la ropa. Cuando se trata de colorear la ropa, estoy muy impresionado. Sr. Después de ver las ilustraciones, mi forma de pensar cambió mucho. Al principio era bueno coloreando anime, pero no era bueno pintando mucho, pero cuando vi las ilustraciones del Sr. Hogu, pensé: "Hay otra forma de colorear". Cuando apliqué la técnica del recubrimiento grueso, me di cuenta de que me sentaba muy bien.

Kage: Cuando trabajo en juegos sociales, siempre busco las últimas tendencias. Por eso trato de seguir e incorporar el contenido más reciente a diario. Sin embargo, si tuviera que decir... diría que es contenido, pero creo que "Granblue Fantasy" es la piedra angular. Definitivamente creó el estilo actual de ilustraciones de fantasía. En cuanto a los creadores, creo que el sentido de equilibrio de Ryota-H. entre un estilo simple parecido al anime y una rica expresión de texturas es sorprendente, y recientemente los ilustradores chinos y coreanos se han vuelto realmente buenos. No puedo ignorar a todos, incluido el Sr.

solá

Twitter @sola_syu
pixiv ID 8764301

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

Ilustrador. Los trabajos a cargo de las ilustraciones incluyen la portada del proyecto musical del personaje original ``Den Onbu", la canción ``Taku Inoue (feat. TAKU INOUE)" y la novela ligera ``Cosplay Sister-in-Law and Dress Up Kaeji Ajiko. " de Yoichi Satsuki.

TAKU INOUE Artista: Kazuon Shinonome (CV: Miho Amane) Ya disponible en cada sitio de distribución

Es una gran existencia.

sola: Granblue Fantasy es también uno de los orígenes de mi estilo de dibujo actual. Recientemente, creo que Azur Lane también tiene representaciones asombrosas de texturas en la ropa. En términos de creadores, creo que las arrugas en la ropa que dibuja Kohaku Kuroboshi son exquisitas. Tiene una textura mate con sombreados exquisitos, y si bien hay bordes donde las sombras se difuminan, hay áreas donde las sombras se colocan claramente... la forma en que usas la pintura es realmente maravillosa. Es uno de los ilustradores que mencionó Kage-san y a quien todos respetan. Me influyó mucho la iluminación y la forma de crear una sensación de atmósfera.

El señor Doshima es muy bueno en esto. ¿Qué es Japón? Es un gusto diferente. Yo mismo quería incorporar ese tipo de expresión de textura, pero fue bastante difícil... Kage: ¡Ilustradores de China, Taiwán y Corea!

Bueno, supongo que no entiendo las formas en términos de líneas. Siento que los japoneses tienden a pensar en las cosas en términos de líneas.

---Creo que los principiantes en ilustración tienden a ser débiles dibujando arrugas, pero creo que todos ustedes dominan la técnica de dibujar ropa. ¿Qué tipo de ejercicios haces para mejorar tus habilidades?

Kage: Puede que nunca haya practicado centrándome únicamente en las arrugas de la ropa. En mi caso, aprendí mucho directamente en el trabajo (risas). Si hay algo extraño en una ilustración que he dibujado, otros miembros del personal me dan muchos bolígrafos rojos. "No puedo tener arrugas como ésta aquí".

sola A menudo aprendí copiando ilustraciones.

Anotación

*1 Leer

Ilustrador. Tiene fama de representar un fetiche por las medias y

La serie de revistas humanas "Yomu Tights" se publicó más tarde como "Mir Tights" en la web.

También se convirtió en anime. Doshima-san también participa en la colección de ilustraciones "Kuro Tights DEEP (GOT)", que él supervisa.

*2 herramientas de limpieza

Ilustrador. artista manga. Ilustraciones y manga publicados, principalmente en el género adulto.

Actualmente también participa activamente en géneros generales. Sus obras representativas incluyen

el manga "Moon, Laika, and Vampire", que está basado en la novela ligera del mismo nombre.

*3 Fantasía Granazul

Desarrollado por Cygames, impulsado por Mobage

Un juego social para teléfonos inteligentes.

La abreviatura oficial es "Granblue Fantasy".

*4 Ryota-H

Ilustrador. artista manga. Trabajo de participación de ilustración.

Como producto, juegos como ``Fate/Grand Order" y ``Released"

Bolvers Ocho", etc.

*5 meses que

Ilustrador. Trabaja principalmente en Corea, pero también en Japón y China.

Las ilustraciones participantes incluyen el juego "Azur Lane", que se describirá más adelante.

Además, el juego ``Vanishing: Grey Raven".

*6 Calle Azur

Shanghai Manjuu Network Technology Co., Ltd. y Xiamen

Desarrollado conjuntamente por Yongshi Co.ltd

Un juego social para teléfonos inteligentes.

Personalmente, aprendí mucho de las ilustraciones dibujadas por los animadores. Los animadores siempre tienen el "movimiento" en mente y tienen una comprensión teórica de dónde se tirará la tela y dónde se acumulará. Recientemente, ha habido un aumento en el número de animadores como Mai Yoneyama, que también trabajan activamente como ilustradores y puedo aprender mucho de sus ilustraciones.

En mi caso, aprendí a expresar las arrugas en la ropa mirando fotos y dibujándolas en un croquis con un bolígrafo milimétrico. Siempre he tenido debilidad por colorear, así que lo superé repitiendo el proceso de completar una pintura de un solo color... Para ser honesto, puede que aún no lo haya conquistado (risas).

▾Libro Croquis de Doshimasan

---Creo que, por supuesto, los materiales se utilizarán al dibujar la ropa. Sin embargo, ¿cómo se recopilan esos materiales? A menudo se buscan materiales de Doshima en Internet. Como dibujo principalmente a mujeres de oficina, a menudo hago referencia a instantáneas publicadas en sitios de compras de moda en línea. Es muy útil porque puedes consultar las tendencias de la moda al mismo tiempo. Kage: Al dibujar disfraces de fantasía, los desfiles de moda como Bali Colle son sorprendentemente útiles. A menudo vemos que se presentan trabajos extravagantes y excéntricos... por muy excéntricos que sean, son prendas que realmente se pueden usar. Por lo tanto, al diseñar la "ropa imaginaria que se puede usar adecuadamente" a la que aspiro, Y es muy inspirador.

sola También uso a menudo Internet. A menudo dibujo personajes adolescentes, por lo que consulto sitios de redes sociales de modelos de mi edad. Pinterest 10 también es muy útil porque puedes buscar varias fotos con etiquetas. ——En los últimos años, el nivel de realismo y calidad requerido para la ropa que usan los personajes en las ilustraciones ha aumentado significativamente. Parece que lo es. ¿Qué opinas de esta tendencia?

Doshima: Cuando se trata de mujeres de oficina, creo que los trajes de mujer son la norma, pero si eso es todo, el rango de expresión del personaje es inevitablemente limitado. Quería dibujar una variedad de mujeres de oficina, así que comencé a dibujar personajes con moda informal de oficina. Sin embargo, la ropa de estilo casual puede dar miedo porque requiere el sentido del estilo del artista. Para seguir satisfaciendo las altas exigencias de quienes ven ilustraciones, creo que debemos seguir las tendencias y actualizar nuestra sensibilidad.

Kage: Los estándares exigidos por los usuarios de juegos también se han disparado. Realmente puedes llegar hasta las más mínimas incongruencias en texturas y detalles que se habrían pasado por alto en el pasado. Lo que es aún más confuso es que la realidad requerida en Japón y en el extranjero también es diferente. En Japón, la gente tiende a dibujar las arrugas y la textura de la ropa un poco más ajustadas para enfatizar la línea del cuerpo. Pero para la gente en el extranjero, esto parece antinatural. Hoy en día, gran parte del contenido está diseñado para distribuirse en todo el mundo, por lo que es difícil encontrar ese equilibrio.

sola: De todo el contenido de ilustraciones actual, creo que las ilustraciones para juegos sociales son las de mayor calidad. Al ser producida por una empresa, en cada ilustración participan varios profesionales. También se están empezando a establecer puestos especializados como montaje y supervisión para la vestimenta. Los usuarios se han acostumbrado a esta cualidad. Ser ilustrador autónomo es difícil porque tienes que afrontarlo solo. Por supuesto, es posible que puedas ponerte al día si te tomas el tiempo, pero el tiempo que puedes dedicar a cada ilustración es naturalmente limitado.

El encanto de las "mujeres trabajadoras" retratadas por Doshima

——Nos gustaría conocer su opinión sobre la ilustración de la portada de este libro. ¿Está bien?

Kage: El color de Doshima está en algún lugar entre el color anime y el color grueso. Aunque no requiere muchos pasos, es muy realista. Creo que es una pintura maravillosa que incorpora los mejores aspectos de la pintura anime y la pintura gruesa.

Sola La realidad de la situación es también la frustración de Doushima.

Anotación

*7 Kuroboshi Kohaku

Ilustrador. Conocido por la portada de la popular serie de novelas ligeras "Kino's Journey" de Keiichi Shigurezawa.

*8 Mai Yoneyama

animador. Ilustrador. Como animador, es conocido como director de animación del anime "Kill la Kill" y como diseñador de personajes de "Kiznaiver". También trabaja activamente como ilustrador. Sus principales trabajos de ilustración incluyen "Fire Emblem Heroes" y "Fate/Grand Order".

*9 Colección Bali

Colección París. Celebrado dos veces al año en París, Francia, es uno de los festivales de moda más grandes del mundo, que combina el lanzamiento de nuevas marcas de moda y un evento de pedidos. El nombre oficial es "Semaine de la mode à Paris" en francés y "Paris Fashion Week" en inglés.

*10 Pinterest

Un servicio web operado y administrado por Pinterest, Inc. Los usuarios pueden guardar y administrar imágenes, videos, etc. en la web a través de colecciones llamadas tableros de anuncios.

Ése es el encanto de las huelgas, ¿no? Además, la capacidad de composición lo transmite. En esta ilustración, puedes ver que ella es una oficinista en el trabajo con su peinado recogido, su reloj y sus accesorios, e inmediatamente puedes darte cuenta de que se volvió hacia ti cuando te llamó.

Muchas gracias. Estoy feliz (risas).

Kage: Me gusta esta tarjeta de identificación de empleado. Las camisas de estilo de oficina tienden a ser de colores simples, pero con este encaje de identificación de empleado, puedes aumentar la cantidad de colores. Además, el cordón realza la línea del pecho y expresa la suavidad del cuerpo femenino. Creo que todas las ilustraciones de mujeres de oficina hoy en día incluyen tarjetas de identificación de empleado, pero creo que el pionero de esta expresión fue en realidad el Sr. Doushima (risas). En términos de realidad, la forma en que la correa para el cuello pasa dentro del cuello también es muy realista. Creo que si un ilustrador normal dibujara sin pensarlo, terminaría dibujando el hilo en la parte exterior del collar.

*Cómo atar una tarjeta de identificación de empleado muy elogiada por Kage-san

La fuerza de sola Doushima radica en sus representaciones detalladas respaldadas por sus poderes de observación. También me sorprende la cantidad de ideas que se te ocurren para diferentes situaciones. Ideas como esta no son algo que se te ocurran simplemente. Además, ser capaz de generar tantas ideas cuando el tema de "Office Lady" está fijo es algo que no puedo imitar.

Me da vergüenza recibir tantos elogios, así que déjame felicitarte a ti también (risas). En primer lugar, Kage-san es muy bueno coloreando. Usó efectos de capas con mucha habilidad y me enseñó varias técnicas. Gracias a Kage-san, la gama de expresiones pictóricas se ha ampliado y muchas de las técnicas explicadas en este libro se derivan de Kage-san. Lo sorprendente de sola es que las mujeres que dibuja son realmente hermosas. El punto no es sólo ser "lindo" sino también "hermoso", y el encanto de las mujeres se expresa de manera integral a través del fondo, la iluminación y la atmósfera única. Dibujar mujeres de una manera hermosa es un tema personal mío, y sola logra ese objetivo sin esfuerzo. Kage-san y Sola-san, poder conocerlos fue una gran experiencia para mí. Creo que este fue un importante punto de inflexión.

Cómo utilizar las redes sociales,

Y dibujar ropa atractiva.

-----Cuando trabajo como ilustrador en estos días, no se puede ignorar la existencia de SNS. Twitter es una herramienta particularmente popular. ¿Qué piensas sobre cómo usar Twitter?

Doshima: Creo que es importante mantener constante la frecuencia de las actualizaciones de las ilustraciones. A menudo me preguntan: "¿Cuál es el truco para actualizar tus ilustraciones periódicamente aunque tengas un trabajo a tiempo parcial?". Creo que los requisitos son los mismos ya sea que se trate de un trabajo a tiempo parcial o de tiempo completo. Incluso si eres ilustrador de profesión, igualmente tendrás que dibujar ilustraciones para tu trabajo. Por eso creo que se trata de establecer un horario y asegurarte de tener tiempo para dibujar ilustraciones, aunque sea por poco tiempo. Kage Personalmente, creo que lo más importante es ser recordado como "persona XX". Por ejemplo, si fueras Doushima-san, probablemente serías reconocido como una "persona OL". Los seguidores que he reunido al centrarme en una cosa de esta manera son muchos fans. Tener una gran cantidad de seguidores que reciben lo que envío es definitivamente una fortaleza en mi trabajo como ilustradora.

sola Le doy más importancia al número de RTs y me gusta que obtengo en las publicaciones de ilustraciones que al número de seguidores. Por eso, aunque solo publico un pequeño número de ilustraciones, intento mejorar la calidad de cada una. En realidad, siempre he sido el tipo de persona a la que le gusta dedicar mucho tiempo a una sola pintura, así que no era algo a lo que aspiraba (risas). Como resultado, pude conseguir que mucha gente me siguiera, así que creo que es importante "hacer dibujos de alta calidad". Por supuesto, hay composiciones y técnicas de miniaturas que serán populares en las redes sociales, pero eso es un secreto comercial (risas).

---Finalmente, dé algunos consejos a los lectores de este libro que estén aprendiendo sobre las expresiones en la ropa.

Como regla básica, creo que es importante observar atentamente los materiales y los objetos reales. La ropa en particular es una prenda familiar, por lo que la barrera para verla en la vida real es baja. Después de todo, no podrás mejorar mucho si sólo completas el proceso en tu propia cabeza. Kage: Cuando intento dibujar cierto tipo de ropa, creo que es una buena idea investigar primero el nombre, la estructura, el propósito e incluso el origen de la ropa. Si comprendes profundamente la ropa que dibujas, podrás establecer situaciones apropiadas e identificar cosas que a menudo se pasan por alto. Ser capaz de dibujar detalles debería hacerlo más convincente. sola A la hora de dibujar ropa, creo que es importante tener claro desde el principio lo que quieres dibujar o mostrar. La composición vendrá determinada de forma natural dependiendo del punto que quieras dibujar. Por ejemplo, si desea mostrar las arrugas que se forman debajo de los senos, lo mejor es un ángulo bajo. Creo que al ser consciente de los puntos que quieres dibujar, podrás crear expresiones de ropa atractivas.

---¡muchas gracias!

Bono de vídeo

El proceso de producción de cada uno de los ejemplos del Capítulo 1 y el Capítulo 2 se puede ver en videos de velocidad constante. Asegúrese de verificar los siguientes puntos antes de verlo. La URL del vídeo y el código QR se publican en las páginas 14 y 27. El capítulo 4 incluye un vídeo resumen a doble velocidad de la realización de la ilustración de portada. URL del vídeo y el código QR se enumeran en la página 135.

Notas sobre vídeos del Capítulo 1 y Capítulo 2

En este artículo, organizamos el proceso para que sea más fácil de entender, pero la producción real de ilustraciones es un proceso de prueba y error. Por lo tanto, es posible que los procesos del vídeo no se realicen en el orden en que aparecen en el papel.

Mire el vídeo sólo como referencia para los "toques de pincel fino", las "áreas de efecto" y el "proceso de prueba y error". Además, tenga en cuenta los siguientes puntos cuando vea el vídeo.

-Los nombres de las capas y las configuraciones de las capas difieren entre el papel y el video. Está organizado de forma fácil de entender en papel.

・ El número de capa en la que se está trabajando se muestra en la medida de lo posible.

・ Hay cosas que deben ajustarse varias veces, como la opacidad de la capa. El documento muestra el valor completo.

-Duplicar, fusionar y eliminar capas mientras trabaja. Está organizado y publicado en papel.

・ Se omiten en el artículo las descripciones y procesos detallados de baja importancia.

-El orden de los pasos en papel está simplificado, por lo que el orden puede diferir del vídeo. En el vídeo, es posible que se mezclen varios procesos debido a prueba y error.

-El estado de la ilustración puede diferir entre la captura en papel y el vídeo.

-El nombre del proceso se muestra en un título en la parte superior del video.

Beneficios del archivo CLIP

Ilustraciones de ejemplo para los Capítulos 1 y 2 e ilustración de portada para el Capítulo 4 Puede descargar un archivo CLIP con una capa.

Puede descargar el archivo CLIP adicional desde la página de soporte de este libro. Acceda a la página de soporte y vaya a la página "Descargas" en "Información de soporte".

por favor sigue moviéndote.

Además, asegúrese de marcar "Leer este primero.txt" cuando utilice el servicio.

Página de soporte para este libro: https://isbn2.sbcr.jp/10739/ Contraseña: apretado2021

en conclusión

Gracias por leer hasta el final. Estaría muy feliz si pudiera ser de alguna ayuda.

Puede que esto sea algo inesperado, pero ¿por dónde empezar a la hora de dibujar un personaje?

Esto se debe a que a menudo se dice que la forma en que dibujo el cuerpo primero y la cara al final es "inusual". Pero a decir verdad, cuando comencé a dibujar, comencé con el contorno de la cara, luego los ojos, el cabello y luego el cuerpo. Me divertí dibujando caras, pero un día de repente me di cuenta de algo. Estoy tan distraído por la diversión de dibujar la cara que no puedo dibujar el cuerpo correctamente.

と……。

Una vez que me di cuenta de esto, cuando dibujaba un personaje, comencé a dibujar el cuerpo primero y luego la cara al final. Lo que me faltaba era la capacidad de dibujar el cuerpo, así que decidí aprender primero a dibujar líneas corporales atractivas.

Luego, cuando encontraba tiempo, hacía croquis con un modelo humano, o completaba un cuadro hasta el final... Luego intenté practicar algo que no había hecho antes y descubrí que podía mejorar la calidad del dibujo. dibujo que estaba dibujando. Recuerdo sentir que mi rango de expresión se estaba ampliando. Como mencioné en la "Introducción", a menudo encuentro que cuando intento cambiar la forma en que dibujo y los pasos que doy, me doy cuenta de lo que me falta.

Al mismo tiempo, creo que es importante darte cuenta de lo que te gusta.

Masú.

En mi caso me gustan las expresiones que despiertan la imaginación, como los senos, las nalgas y los muslos, aunque estén escondidos debajo de la ropa y no se vean.

¿Cómo puedo crear expresiones que despierten la imaginación? ¿Puedo dibujarlas de una manera atractiva? ¿Puede la gente sentir la realidad? Para expresar lo que quiero dibujar, busco fotografías, compro ropa como materiales y uso mi propio trabajo. También posé y revisé las arrugas de mi ropa. Entonces

Mientras continuaba mi investigación, me di cuenta de que sólo podía usar mi cuerpo dentro de mí.

Como resultado, desarrolló una pasión por pintar ropa.

Creo que puedes trabajar duro por lo que amas. Espero que todos los lectores encuentren algo que les guste o que les interese e intenten dibujarlo como ilustración. Luego, publíquelo en SNS, etc. Por las reacciones de las personas que ven las ilustraciones, estoy seguro de que descubrirás cosas que no habrías notado por tu cuenta, y creo que te divertirás más dibujando ilustraciones. Me gustaría seguir asumiendo diversos desafíos y poder dibujar ilustraciones atractivas.

Por último, me gustaría agradecer al Sr. Sakashita de Genet Co., Ltd. y al Sr. Sugiyama de SB Creative Co., Ltd. por sus esfuerzos para completar este libro, y al personal que participó en el diseño del texto y la portada. y producción del vídeo extra. A todos ustedes, Sr. Kage y Sr. Sola, quienes amablemente aceptaron la mesa redonda, Sr. Yomu, quien escribió un comentario en la portada de este libro, y a todos los lectores que. Compré este libro, te lo agradezco mucho.

Doshima

■Introducción del autor

Doshima

Ilustrador.

Ha publicado muchas ilustraciones con el tema de hermanas mayores que trabajan en la oficina y han recibido decenas de miles de me gusta en Twitter. Su colección de ilustraciones "Una colección de mis cosas favoritas: esta edición OL" se ha vuelto popular.

Es el supervisor del libro de arte general de OL "OL-Office Love-".

Twitter ➡ https://twitter.com/doshimasho

pixivhttps:// ➡ www.pixiv.net/users/325475

■Cooperación en mesa redonda

sombra

solá

■Diseño de portada

Atsushi Nishitarumi/Chihiro Matsuyama (krran)

■Producción de vídeo

Koichi Ito

■Diseño y composición tipográfica de texto

Ayano Shigekuni y Miki Saito (Genet Co., Ltd.)

■Asistente de edición

Ayano Shigekuni (Genet Co., Ltd.)

■Planificación/edición

Daiki Sakashita (Genet Co., Ltd.) Satoshi Sugiyama

■Acerca de los datos de bonificación

En la página de soporte de este libro se distribuye un archivo CLIP de la ilustración de la portada. Consulte la página 142 para obtener más detalles. También se presenta un vídeo de ejemplo en la página 142.

Página de soporte para este libro.

https://isbn2.sbcr.jp/10739/

Honki Oshi Kata

Doshima te enseña en serio a pintar ropa

Un estilo de dibujo que crea fetiches

Primera edición publicada el 30 de noviembre de 2021

Autor Doshima

Editorial Atsushi Ogawa

Editor: SB Creative Co., Ltd.

2-4-5 Roppongi, Minato-ku, Tokio 106-0032

https://www.sbcr.jp/

Shinano Printing Co., Ltd.

*Aunque nos hemos esforzado por proporcionar descripciones precisas al publicar este libro, no garantizamos su contenido. *Reemplazaremos copias con páginas impresas irregularmente o páginas faltantes. Comuníquese con el Departamento de Ventas de Shosha (03-5549-1201).

*El precio de lista aparece en la portada.

Impreso en Japón ISBN 978-4-8156-1073-9

1 de diciembre de 2021 Electrónica 1ª edición publicada

*Este libro electrónico es una versión impresa del mismo nombre publicada el 30 de noviembre de 2021, primera edición.

Usamos datos. *Algunas
piezas pueden diferir de la impresión original. Tenga en
cuenta.

Los derechos de autor del contenido publicado en este manual están protegidos por la ley de derechos de autor.

Estos no pueden reproducirse, reproducirse, traducirse, venderse, prestarse, imprimirse o distribuirse (como reimprimirse en una página web, etc.) sin el permiso del titular de los derechos, excepto aquellos permitidos por la ley de derechos de autor o cuando el permiso sea claramente especificados en los términos reglamentarios, etc. (incluida la habilitación) y la falsificación están estrictamente prohibidos.

1 de diciembre de 2021 Electrónica 1ª edición publicada

*Este libro electrónico es una versión impresa del mismo nombre publicada el 30 de noviembre de 2021, primera edición.

Usamos datos. *Algunas
piezas pueden diferir de la impresión original. Tenga en
cuenta.

Los derechos de autor del contenido publicado en este manual están protegidos por la ley de derechos de autor.

Estos no pueden reproducirse, reproducirse, traducirse, venderse, prestarse, imprimirse o distribuirse (como reimprimirse en una página web, etc.) sin el permiso del titular de los derechos, excepto aquellos permitidos por la ley de derechos de autor o cuando el permiso sea claramente especificados en los términos y condiciones (incluida la habilitación) y la falsificación están estrictamente prohibidos.